DIBUJAR, PROYECTAR (III)

PLANTEAMIENTO Y REFERENCIAS PEDAGÓGICAS

por

JAVIER SEGUÍ DE LA RIVA

[5-34-01]



CUADERNOS
DEL INSTITUTO
JUAN DE HERRERA
DE LA *ESCUELA DE*
ARQUITECTURA
DE MADRID

DIBUJAR, PROYECTAR (III)

PLANTEAMIENTO Y REFERENCIAS PEDAGÓGICAS

por

JAVIER SEGUÍ DE LA RIVA

[5-34-01]

CUADERNOS
DEL INSTITUTO
JUAN DE HERRERA
DE LA *ESCUELA DE*
ARQUITECTURA
DE *MADRID*

CUADERNOS
DEL INSTITUTO
JUAN DE HERRERA

0 VARIOS
1 ESTRUCTURAS
2 CONSTRUCCIÓN
3 FÍSICA Y MATEMÁTICAS
4 TEORÍA
5 GEOMETRÍA Y DIBUJO
6 PROYECTOS
7 URBANISMO
8 RESTAURACIÓN

NUEVA NUMERACIÓN

5 Área
34 Autor
01 Ordinal de cuaderno (del autor)

Dibujar, Proyectar (III).
Planteamiento y referencias pedagógicas.
© 200 Javier Seguí de la Riva
Instituto Juan de Herrera.
Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.
Composición y maquetación: Daniel Álvarez Morcillo.
CUADERNO 70.01 / 5-34-01
ISBN: 84-95365-19-7 (obra completa)
ISBN: 84-95365-20-0 (dibujar, proyectar III)
Depósito Legal: M-1757-2000

DIBUJAR, PROYECTAR. (III)

Javier Seguí de la Riva

PLANTEAMIENTO Y REFERENCIAS PEDAGÓGICAS PARA LAS MATERIAS: DIBUJO ANÁLISIS E IDEACIÓN 1, DIBUJO ANÁLISIS E IDEACIÓN 2, DIBUJO DEL NATURAL, DIBUJO AVANZADO E INTERPRETACIÓN 1 y DIBUJO AVANZADO E INTERPRETACIÓN 2. PLAN 1996.

DAI 1, DAI 2, DN, DAEIN 1 y DAEIN 2.

CONTENIDOS:

Septiembre de 1999

Departamento de Ideación Gráfica Arquitectónica

1.- ENCUADRE DE LAS ASIGNATURAS

Este planteamiento se hace en consecuencia a la experiencia vivida en la puesta en marcha del Plan 96, y va a suponer la adopción pedagógica de una serie de principios decantados como reajustes deseables, después de haber intentado empaquetar una docencia largamente experimentada que se muestra ahora como desajustada respecto a la nueva situación en marcha.

El ajuste que se acomete se basa en los siguientes puntos.

a)Parece difícil dedicar el tiempo necesario a la enseñanza del dibujo genérico de representación ya que dibujar ha dejado de ser un adiestramiento propedeutico para pasar a constituirse en destreza vinculada, desde el comienzo, con la actividad de comprender y proyectar arquitectura.

b)La representación totalmente convencionalizada es el objetivo pedagógico genérico de la geometría descriptiva y el producto automático del uso de la máquina fotográfica. La representación gráfica libre es una destreza académica, quizá elitista, que sólo se puede ofrecer en la pedagogía optativa a todos los que sientan interés por su práctica específica.

c)Parece más importante dibujar, encontrando el placer activo de su práctica y la capacidad polisémica verbalizable de sus producciones, que los dibujos, entendidos como realizaciones ajustables a patrones (perceptivos o plásticos) específicos.

d)El aprendizaje dirigido a dibujos convencionalizados no garantiza, en el tiempo disponible, una vinculación entre el dibujar y el comprender y proyectar arquitectura. Alguien sostenía en el congreso de San Sebastián que proyectar arquitectura no es propiamente hacer dibujos arquitectónicos, sino estar involucrado en la naturaleza envolvente, de marco construido que permite la acción y modifica el medio de múltiples posibles maneras, inimaginables de antemano, en que consiste la arquitectura.

Esta notificación parece indicar la posibilidad de un dibujar específico (junto con un configurar modelístico, también especial) vinculado estrictamente con significaciones arquitectónicas genéricas.

e)El aprendizaje dirigido a una actividad comprensiva y productiva concisa, además, sólo parece ser posible como tarea colectiva, socializada verbalmente, ejemplarizada y apoyada constantemente, reenfocando el trabajo y reforzando instantáneamente los hallazgos.

Esta situación lleva a entender la pedagogía del dibujar proyectivo arquitectónico como un acompañamiento del docente a los discentes sin trabas ni obstáculos de autoridad, como un pacto ético de trabajo común que debe de conducir a la superación de la materia con su solo cumplimiento.

*

Con estos puntos subrayados, los nuevos objetivos de las materias que encabezan esta propuesta se distancian algo de los objetivos enunciados en los programas oficiales aprobados, con las siguientes especificaciones:

DAI 1

Definición:
Introducción a la práctica del dibujar como medio para operar con las experiencias movimentales situacionales y configurativas de la arquitectura. Conocimiento y manejo de los recursos más importantes relativos a la consignación de la ambientalidad y la escala de los artefactos arquitectónicos. Conocimiento y manejo de las características gráficas capaces de soportar contenidos objetivos y proyectivos arquitectónicos.
Contenido:
Dibujo arquitectónico. Análisis de Formas arquitectónicas. Dibujo y apreciación.
La expresión espontánea.
Las técnicas gráficas: bordes, asombros, gestos.
Los significados gráficos: encuadre, configuración, referencias.
La perspectiva fotográfica
El dibujo arquitectónico. Levantamientos. La proporción y la escala.
El dibujo en el proyecto arquitectónico: Introducción
Dibujo asistido por ordenador.

DAI 2

Definición:
Prosecución de la práctica del dibujar, el análisis de la forma arquitectónica y el dibujo asistido. Complementa a DAI 1. Aprendizaje del dibujar como herramienta para la notificación, comprensión y proyecto de la arquitectura.
Contenido:
Ampliación del dibujo arquitectónico. Las modalidades del dibujar para proyectar.
La representación intencional de la arquitectura. Aplicaciones arquitectónicas de los sistemas de representación. La escala. Levantamientos. Argumentación gráfica. El dibujo como proyecto. Narración gráfica. El dibujo analítico arquitectónico.
Condiciones previas: haber cursado DAI 1

DAI 3

Definición
El dibujo y el análisis de la forma arquitectónica en el proyecto. Complementa a DAI 2.
Aprendizaje en la utilización del dibujo para el análisis, la concepción, el desarrollo y la comunicación de la arquitectura en relación a la práctica del proyecto.
Contenido
Dibujo arquitectónico. El análisis y la interpretación de la arquitectura. La representación del lugar y el terreno. Operaciones y procesos gráficos en el proyecto. La comunicación gráfica. Instrumentos y procedimientos de apoyo al proyecto: maquetas, multimedia. El dibujo asistido por ordenador. Análisis de formas arquitectónicas.

DN

Definición
Dibujo del natural. Representación de seres vivos. Dibujo y lenguaje.
Intensificación en la adquisición de destrezas gráficas mediante el dibujo del natural como lenguaje abierto y como técnica fundante de la imaginación configurativa.
Contenido
El lenguaje gráfico, el esbozo y la representación natural.
El dibujo de lo que no se puede tocar. La representación de seres vivos en reposo y en movimiento. Los esquemas gráficos de acción. Las aproximaciones sucesivas y las correcciones. Procedimientos gráficos. Dibujo y conocimiento.

DAEIN 1

Definición
Prosecución en la práctica del dibujo en orden a proyectar arquitectura y a la interpretación de proyectos arquitectónicos.
Complemento del aprendizaje gráfico una vez que la experiencia del proyectar permite concretar las intenciones operativas gráficas.
Contenido
El lenguaje y el proceder gráfico. Los campos atencionales en el proyectar y sus correlatos modales gráficos. El dibujo productivo. Dibujo que reciben con facilidad significados arquitectónicos.

DAEIN 2

Definición
Aprendizaje en el dibujo y en sus claves analíticas como soportes para la interpretación gráfica de proyectos arquitectónicos y de edificios.
Contenido
Se someterá a examen el proceso de dibujar y la utilización significativa arquitectónica del dibujo en el marco de las teorías de la argumentación y de la interpretación gráfica arquitectónica.

2.- ORGANIZACIÓN PEDAGÓGICA

El planteamiento que se acomete viene precedido de la propuesta esquemática elaborada en junio de 1998, aprobada en el Consejo de Departamento de fecha 13 de julio de 1998. El documento aprobado contiene las siguientes indicaciones:

A.- Dinámica docente.
En orden a optimizar el aprendizaje a la vista de las características de nuevo plan y a la disposición académica de los alumnos, se han de potenciar las siguientes situaciones.
1° Trabajo en grupos.
El trabajo en grupos debe perseguir la puesta en común comunicativa (lingüística) de los alumnos, que debe de facilitar la atención a las operaciones gráficas y la toma de postura crítica frente al aprendizaje.
El trabajo en grupos se fomentará sin prescindir del trabajo personalizado
2° Refuerzos
La dinámica docente debe de ir acompañada de la apreciación inmediata por parte de los profesores de las tareas desarrolladas y los aciertos (parciales o totales) de los alumnos.
3° Los ejemplos
El aprendizaje de destrezas se funda, en parte, en la observación del trabajo desarrollado por personas diestras, por lo que no estará de más programar intervenciones abiertas de profesionales.
4° Relaciones entre el dibujo de concepción y la plástica
Aunque la atención pedagógica básica se enraíce en el discurso proyectivo arquitectónico parece esencial que la producción (los ejercicios gráficos) se vinculen al campo de la plástica, que es el ámbito donde se pueden abrir los significados de las configuraciones gráficas.

B. Bloques Pedagógicos Básicos
Hemos denominado «bloques pedagógicos básicos» a una serie de ámbitos experienciales por los que deben de transitar los alumnos para alcanzar los objetivos formativos deseados sin insistir en el logro de resultados convencionalizados. Y se obtienen sin más que considerar los ámbitos ejercitativos aislados empíricamente en bloques asociados con las referencias teóricas transcritas en el apartado 3 de este documento.

1° El dibujar genérico
Las lecciones básicas del dibujar. El gozo de dibujar. La poética del dibujar.
Ejercicios posibles
-El dibujar genérico. Moverse, corregir
-El dibujar asombroso. Dibujo sin luz
-Los juegos de luces-sombras.
-La fotografía como dibujo instantáneo
-Aproximación a la representación.
-Encuadres, puntos de vista.

2° El espacio envolvente. La consignación del espacio construido
Ejercicios posibles.
-Levantar plantas y secciones de un espacio determinado a partir de medidas corporales y artificios básicos geométricos.
-El cuerpo humano como patrón de medidas estáticas y dinámicas. Procedimientos geométricos.
-Configurar el aspecto de un ámbito envolvente a partir de fotografías y dibujos.
-Modelos plásticos de un ámbito, componentes geométricos.

3° El espacio en uso
El tratamiento del espacio arquitectónico como amplitud en la que se albergan movimientos y reposos.
a) El movimiento. La planta
Ejercicios posibles.
-Análisis gráficos y propuestas gráficas para realizar ciertas acciones en un espacio a determinar en planta (vinculaciones plásticas).
-Análisis gráficos y propuestas de iluminación y envolturas para ciertas acciones determinadas en planta (vinculaciones plásticas).
b) La quietud. El espacio interior. La sección.

Ejercicios posibles.
-Exploración abstracta del espacio interior (vinculaciones plásticas)
-Exploración fotográfica del espacio interior.
-Espacio interior para una actividad determinada.

4º El lugar. La presencia de la arquitectura en el paisaje.
Ejercicios posibles.
-Representar el entorno buscando su carácter. (vinculaciones plásticas)
-Tantear y proponer presencias que acompañen o se contrapongan con el entorno de referencia. (vinculaciones plásticas).

5º Introducción al proyectar
El dibujar que recoge significados arquitectónicos. El proyectar como juego de tanteos de situaciones dinámicas y estáticas construibles.
Ejercicios posibles.
-Escenografía para una obra de teatro.
-Transformación del espacio envolvente para algún uso específico bien conocido
-Estudio de accesos y acondicionamientos del espacio envolvente de referencias

6º Los datos necesarios para tantear propuestas arquitectónicas en lugares específicos, las atenciones del proyecto
Ejercicios posibles.
-Dibujos de impresión, levantamiento, visiones lejanas. Tipologías.
-Situaciones a resolver.
-Sistemas constructivos a disposición
-Significados ambientales
-Adaptadores climáticos

7º Análisis y tanteos de situaciones singulares
Ejercicios posibles.
-A partir de desencadenantes diversos, analizar y proponer espacios destinados a resolver situaciones específicas.
-Los lugares del deseo
-Los lugares de la cotidianidad.
-Los lugares del consumo.

8º Los tanteos desde posiciones atencionales extremas. Las estrategias del proyectar a partir de atenciones radicales.
-Situaciones límites (propuestas)
-Búsqueda de situaciones límites
-Soluciones sintéticas
-Secuencia de pasos para lograr la solución de proyectos simples

9º El Dibujo del Natural
-El dibujar genérico aplicado a situaciones cambiantes
-El dibujar como invento de la realidad

10º El dibujo avanzado en orden a proyectar
-El dibujar contemporáneo hasta el informalismo.
-El significado del dibujar no representativo
-El dibujo contaminado

11º La interpretación de la arquitectura con medios gráficos.
-Interpretar. Categorías atencionales de los productos arquitectónicos
-Métodos basados en la representación de la arquitectura
-Métodos gráficos

12º Representación de proyectos (Comunicación)

3º CONVICCIONES Y REFERENCIAS DE PARTIDA

Como ya se ha anotado, el enfoque del ajuste pedagógico consiste en orientar directamente el dibujar al tratamiento «comprensivo» y "conceptivo" de la arquitectura sin mediaciones ni preámbulos. Para sostener esta actitud, naturalmente, se parte de un determinado entendimiento de la arquitectura y del proyectar arquitectura, elaborado a partir de las experiencias pedagógicas de los últimos 10 ó 12 años, recogidas en una serie de trabajos, todos ellos publicados.

Los escritos de referencias de los que es extraen las convicciones básicas son:

1.- Seguí, Javier: Para una poética del dibujo. Revista EGA nº 2, Valladolid, 1994.
2.- Seguí, Javier: La Ciudad Radicalizada, Ed. DIGA, Madrid, 1995.
3.- Seguí, Javier: La Cultura del Proyecto Arquitectónico. Ed. DIGA, Madrid, 1996
4.- Seguí, Javier: Escritos para una Introducción al Proyecto Arquitectónico. Ed. DIGA, Madrid, 1996.
5.- Seguí, Javier: Acerca de algunas incongruencias en la enseñanza del dibujo y del proyecto. Ed. DIGA, Madrid, 1997.
6.- Seguí, Javier: El reflejo de la movilidad en la arquitectura. Actas Congreso, San Sebastián, 1999.
7.- Seguí, Javier: El dibujo de lo que no se puede tocar. Revista EGA nº 5, Pamplona, 1999.

Los escritos citados que apoyan el texto, son los siguientes:

1.- Argán, G.C.: Proyecto y destino. U.C. de Venezuela, Cáracas, 1972.
2.- Bachelar, G.: El aire y los sueños. F.C.F. México, 1972.
3.- Berger, John: Y nuestros rostros, mi vida, breves como fotos. Ed. Blume, Madrid, 1986.
4.- Boudon, Ph: Sur l'espace architectural. Ed. Dunod, París, 1971.
5.- Cartier-Breson, H.: Entrevista, El País Semanal, 2.8.98.
6.- Castilla del Pino, C.: El delirio, un error necesario. Ed. Nobel, Oviedo, 1998
7.- Goleman, D.: El punto ciego. Ed. Plaza & Janes, Barcelona, 1997
8.- Le Corbusier,: Testamento a los estudiantes de arquitectura. Ed. Infinito, B. Aires, 1959.
9.- Leonardo: Tratado de pintura. Ed. Schapire, B. Aires, 1974.
10.- Morales, J.R.: Arquitectónica. Ed. Biblioteca Nueva, 1999.
11.- Perec, G.: Especies de espacios. Ed. Montesinos, Barcelona, 1999.

*

La experiencia de la arquitectura.

-La experiencia arquitectónica se produce asociada al sentirse alojado, al saberse ubicado en el interior de un ambiente construido.

-La arquitectura se experiencia como contexto, como marco donde se pueden hacer actividades cotidianas o extraordinarias, con mejor o peor acomodo y confort.

-La arquitectura siempre es constructo, dura carcasa que envuelve y protege.

-La arquitectura construida se consigna gráficamente mediante configuraciones geométricas que presentan las características operativas, figurales y métricas de su construcción.
Los aspectos no táctiles de la arquitectura son difíciles de consignar con convenciones figurales.

-La arquitectura en construcción utiliza la configuración geométrica como pauta de planteamiento y control sistemático.

-La arquitectura se entiende como la limitación construida que prepara ámbitos para que en ellos sea posible el movimiento y el consumo del tiempo (Sic. Escrito 7, pag. 422).

Proyectar

-Proyectar quiere decir lanzar; también quiere decir trazar o proponer el plan y los medios para la ejecución de una cosa (Sic. Escrito 4, pag. 17).

-Mediante el proyectar nos separamos de nosotros mismos y, después, nuestra inteligencia tiene que llenar ese hueco. Así es la marcha del progreso. Un proyecto es una mención vacía que se planifica cuando está siendo realizada. En la búsqueda la atención se decide consignando y tanteando situaciones pertinentes con la meta a alcanzar. En la acción se saca provecho de los accidentes afortunados, que deben de ser esperados para que puedan ser reconocidos.

Crear y, por extensión, conocer, experimentar evolucionar, etc., es hacer, al mismo tiempo, un invento y la norma para juzgarlo, algo concreto y el criterio que permite evaluarlo. (Sic. Escrito 5, pag.14).

-Proyectar arquitectura es la acción de anticipar un modelo edificable, soporte y albergue de la actividad humana en el seno del ambiente natural y social (Sic. Escrito 4, pag. 24).
-Proyectar arquitectura es puramente delimitar amplitudes preservadas para ciertos movimientos, empaquetar cambios situacionales en ámbitos constructivos. Inventar la dinamicidad cambiante de la presencia del edificio bajo la mudanza del ambiente natural (El juego sabio de los volúmenes bajo la luz, en palabras de Le Corbusier). Proyectar consiste, sobre todo, en la vivencia de una danza imparable que de alguna manera acaba produciendo envolventes, cristalizaciones configurativas que pueden contener esa danza fluidamente, sin forzamientos. (Sic. Escrito 6, pag. 422).

-Siempre se proyecta contra algo. Sobre todo, se proyecta contra la resignación ante lo imprevisible. Se proyecta siempre contra algo para que cambie. La metodología del proyectar siempre es ideológicamente intencionada. No se planifica la victoria sino el comportamiento que uno se propone mantener en la lucha (Argan; "Proyecto y destino").

-Proyectar arquitectura es decidir que se quiere modificar el medio ambiente artificial en un sentido teñido por el deseo y reforzado por alguna visión social del futuro. (Sic Escrito 4, pag. 24).

*

Imaginación
-Se llama imaginación a ese proceso interior en el que por nuestra mente pasan, con mayor o menor nitidez sensaciones semejantes a percepciones visuales, auditivas o movimentales (cinéticas) con diversa carga de coherencia y de emotividad (Sic. Escrito 4, pag.41).

-La imaginación es la clave para motivar la acción. Se actúa porque se imagina. Pero la imaginación se diluye si no se intentan fijar sus contenidos con algún medio expresivo. (C. Del Pino "El delirio un error necesario").

-El medio para fijar y procesar la imaginación en imágenes configurativas es el dibujar y el modelar.

-La vista no tiene parte alguna en la imaginación dinámicas. La imaginación formal se destila del movimiento imaginario (Bachelar "El aire y los sueños"). Es el dibujar el que especializa y soporta las imágenes formales que la imaginación dinámica arrastra sin forma.

-La imaginación dinámica se reaviva cuando se borra lo dibujado.

-Llamamos imágenes productivas arquitectónicas a aquellas imágenes objetivadas (dibujadas o modeladas) que, por sus características, son capaces de movilizar el deseo de anticipar edificaciones.

*

Dibujar
-Dibujar es marcar sobre un soporte las huellas del movimiento de las manos y el cuerpo. (Sic Escrito 4, pag. 27).

-Dibujar es una actividad movimental espontánea que inventa configuraciones comprensivas del mundo y funda las convenciones representativas visuales. Esto obliga a entender el dibujar como un tantear abierto y "ciego" que sólo se puede desarrollar por sucesivas aproximaciones, estimuladas por lo que el propio dibujar presenta en cada momento reflexivo (perceptivo) como tanteo configurado. (Sic. Escrito 6, pag)

-No se puede dibujar sin corregir. Dibujar es un constante rectificar/superponer después de cualquier tanteo. Leonardo indica: "Usarás reglas para corregir tus figuras... Si quieres iniciar tu obra desde un principio de acuerdo a las reglas de la composición, jamás alcanzarás tu propósito y sembrarás la confusión en tu trabajo" (Leonardo "Tratado de la Pintura").

-Es la percepción del dibujo del dibujar y no la percepción de la realidad referente, la que debe de conducir las rectificaciones y los tanteos sucesivos en que consiste el dibujar que intenta, que proyecta.

*

Proyectar arquitectura
-Se proyecta arquitectura conjeturando comportamientos, imaginando situaciones rituales, movimentales y estáticas, proponiendo sistemas constructivos realizables, anticipando las formas de adaptación y simbolismo frente al medio natural, evitando soluciones conocidas indeseables (Sic. Escrito 4, pag.51)

-Y se proyecta, traduciendo en configuraciones tentativas cada una de esas atenciones, para luego unificar el conjunto en un producto llamado proyecto que tiene que tener la apariencia de la representación de un objeto terminado.

-Las configuraciones tentativas se procesan dibujando o modelando las imágenes vinculadas, por el dibujar o el modelar, a la imaginación arquitectónica.

-El proyectar se funda en el diálogo entre la tentativa dibujada y la significación proyectada sobre el dibujo tanteado. Y este mecanismo, aproximativo e interactivo, descansa sobre la comodidad en el dibujar y la capacidad del dibujo para recibir significaciones, facilitar simulaciones y promover modificaciones (otras tentativas). A este sistema que permite el trabajo fluido del arquitecto, Boudon lo llama "espacio arquitectónico" (P. Boudon. "Sur l´espace architectural". Ed. Dunod, París, 1971).

-Se llama croquis a la tentativa dibujada que, como "imagen productiva", estimula la imaginación del producto en proyecto y provoca otras tentativas posibles.

-No todo tipo o modalidad gráfica vale para cualquier operación proyectiva. En esto, como en tantas otras cosas, es Leonardo el que, al experimentar la representación figurada como modo de conocimiento, desvela que el uso de la proyección (la planta) es el medio idóneo para discernir la movilidad (tanto frente a la arquitectura como con respecto a la anatomía o la hidráulica), así como que el uso del corte (la sección) es el medio estricto para entender la estructura interna estable y relacional de las cosas (de los edificios y los sistemas biológicos). También indica que la vista de pájaro (axonométrica) es el mejor modo de describir cualquier objeto como totalidad, y la vista de pájaro cortada (axonométrica seccionada) la representación idónea para notificar, con el máximo detalle, la naturaleza de un objeto u órgano (esta observación la hace respecto a ciertos dibujos anatómicos). A la perspectiva visual le reserva la prioridad pictórica para describir y comprobar el funcionamiento de la "visión". (L. Heydenreich "Leonardo scienziato" en "Enciclopedia Universale dell arte". ICC. Venezia, 1958).

-Le Corbusier dice "Todo está en la planta y el corte" (Le Corbusier op cit). Efectivamente, el dibujo en planta es la modalidad configurativa en la que es posible pensar la dinamicidad, "ver" los movimientos posibles para los que se dispone la amplitud. También es la modalidad privilegiada para tantear y plantear la construcción, el otro proceso dinámico inherente a la arquitectura (a la producción edificatoria). En la planta se simulan recorridos, acciones, rituales, y la planta justifica o inhabilita el propio destino del edificio. Dice Berger. "Los lugares para el cobijo están hechos de costumbres, y las costumbres lo abarcan todo: las palabras, las bromas, los gestos, los actos... los objetos físicos y los lugares –un mueble, una cama, un rincón de la habitación, la esquina de la calle- proporcionan el escenario, el emplazamiento de la costumbre, pero no son ellos, sino la costumbre la que protege" (J. Berger. "Y nuestros rostros, mi vida, breves como fotos"., edi., Blume, Madrid, 1986) (Sic. Escrito 6, pag 423).

-La planta en el trabajo de proyectar no puede ser sino el reflejo de la actividad dinámica de los rituales sociales anticipados en el mismo proyectar. Y, en consecuencia, las plantas reflejarán la dinamicidad social que potencialmente contienen, junto con la dinamicidad proyectiva que, como cuando se hace un cuadro, es el espesor de los tanteos acumulados en su resolución. (Sic. Escrito 6 pag. 423).

-El dibujo en corte es otra modalidad configurativa básica en el proceso de proyectar en la que es posible experimentar, por un lado, la estabilidad de la edificación, pero también el éxtasis, las posibilidades contemplativas en quietud que el edificio puede proporcionar. La sección plantea la escala, hace ver las conexiones entre el dentro y el fuera, permite tantear las sensaciones que la mera amplitud puede proporcionar. Cada sección es un plano de experiencia arquitectónica. La experiencia ambiental sería un barrido de secciones.
Las secciones son el reflejo de las quietudes anticipadas al proyectar y reflejan, en consecuencia, cómo el proyectista ha pautado los reposos de la continua movilidad en que consiste habitar un edificio. (Sic. Escrito 6, pag. 424).

-Fuera de la planta y la sección, la otra modalidad operativa gráfica útil es la presencia, el alzado, que encarna y recoge el simbolismo apariencial del edificio. Sin embargo, Le Corbusier supedita esta atención operativa a la corrección del edificio en planta y sección. Dice: "Todo está en la planta y el corte. Cuando usted llega a través de plantas y cortes a un ente que funciona, ha de seguir otras determinaciones. Las fachadas, serán bellas si usted tiene alguna capacidad para diseñar... será un buen arquitecto cuando las fachadas sean expresión del ente interior" (su reflejo) (Le Corbusier op cit)-

-Las otras modalidades gráficas no son modalidades de "concepción", sino de presentación, de comunicación de una entidad que no ha podido ser concebida más que en proyecciones, cortes y presencias.

-También hay un dibujar que busca la estimulación (auto estimulación) imaginaria, la provocación proyectiva. Es un dibujar presentativo a partir de fantasías o un dibujar abierto, dispuesto para poder entender en él configuraciones en planta o en sección, o en presencias.

-Por fin, hay un dibujar que busca la preparación de los datos objetivos y emocionales necesarios para iniciar un proyecto. Apuntes, anotaciones consignativas, documentos objetivos y fotografías son esos elementos preparatorios indispensables que, de dibujarse, se dibujarán orientados a poderlos formalizar en el trabajo de proyectar.

*

La fotografía

-Henri Cartier-Bresson dice que una fotografía es como "un dibujo instantáneo" para alguien como él educado en la plástica. "Siempre me he asombrado del hecho de que, de repente, veas una geometría rigurosa de formas y te encuentres con un dibujo instantáneo. No creo que fotografiar sea más que eso" (El País Semanal 2/8/98).

-De hecho la fotografía es la impresión instantánea de un "encuadre" de la realidad aparente, realizada por una máquina que transcribe las reglas de su óptica que, en cierto entorno, coinciden con las de la perspectiva visual inventada (descubierta) en el Renacimiento.

-Hoy la fotografía es el patrón convencionalizado de la representación. Sentimos que las imágenes fotográficas son representaciones naturales de las situaciones reales, modelos del ver, aunque la fotografía sea capaz, en razón a su velocidad, a su control de la luz, a la potencia de enfoque o a la profundidad del campo y a la sensibilidad de las emulsiones del soporte sensible, de mostrarnos resoluciones que en circunstancias normales son invisibles, imposibles de apreciar o ilusorias.

-Una buena fotografía es una aceptable representación. El dibujar representativo no es fotografiar, en la medida en que el dibujar es un tantear abstractivo de ciertos rasgos que luego se aprecian como un buen indicador del referente de partida. El dibujar representativo es la representación dibujada y, además, todo el proceso superpuesto del dibujar, que en la fotografía no existe.

-Entre fotografía y dibujo cabe plantear relaciones de estímulo y de esquematización representativa.

*

Las maquetas

-Las maquetas son modelos realizados, con materiales manipulables y a escala, de objetos naturales y artificiales. Son representaciones de objetos tridimensionales sometidos a las reglas y técnicas de los materiales empleados como réplicas de los materiales reales.

-El maquetar puede realizarse como el dibujar, como búsqueda tentativa de configuraciones dimensionales, con algún sentido estimulador o inventivo. Aunque en general se emplean las maquetas como reproducciones miniaturizadas de objetos perfectamente definidos.

-La fotografía y la maqueta adquieren sentido arquitectónico cuando se transcriben o vinculan con dibujos útiles en el proceder proyectivo arquitectónico (plantas, secciones y presencias).

*

El dibujar y las artes plásticas.

-El dibujar, cualquier dibujar, incluyendo el dibujar del proyectar, es una manifestación plástica que se vincula con las corrientes artísticas universales. Las modalidades gráficas básicas del proyectar dibujando (plantas y secciones) no son propiamente icónicas, sino configurativas, esquematizaciones de disposiciones zonales y liminares, analógicas con las que aparecen en la plástica que no es narrativa o descriptiva de situaciones representables (el mal llamado arte abstracto). La modalidad presentativa (el alzado) puede llegar a vincularse con el paisajismo. Sólo las modalidades descriptivas o comprobativas visuales (perspectivas internas o vistas de pájaro ortogonales), que son modalidades de presentación del proyecto ya formalizado, son representativas en el sentido covencional del término y pueden realizarse fotografiando maquetas o realizando modelos infográficos.

-El dibujar del proyectar es dibujar arquitectónico o arte plástico no por razón del modo de proceder, sino en

función de los significados que se manejen al dibujar o que se encuentren reflejados (acomodados) en los productos tentativos del dibujar.

-Los artistas plásticos han formulado indicaciones que pueden entenderse como vías operativas de experiencias determinativas básicamente arquitectónicas.

-Bachelar indica que la imaginación dinámica (del movimiento) se activa cuando se borran las representaciones icónicas (Bachelar "El aire y los sueños").

-Espaciar es desbrozar, limpiar (Heidegger "El arte y el espacio") es quitar obstáculos, disponer.

-Estas experiencias son análogas a las descritas en el dibujo asombrado (que distancia e informaliza) (J. Seguí "El dibujo de lo que no se puede tocar"), y llevan a vincular el tanteo en planta del proyectar con el dibujar que borra, que barre, con un dibujar que permite proyectar en el dibujo movimientos alojados y quitudes. Cualquier dibujar que barra es un dibujar dinámico.

-Palazuelo indica que el espacio interior (de la interioridad) es el espacio abstracto que aparece ante el pintor cuando se concibe el cuadro "no como un vacío que hay que llenar, sino como un lleno que hay que vaciar", cuando se activa "no de fuera a dentro, sino de dentro a fuera".
El espacio interior se moviliza, según Palazuelo, actuando fluidamente, no entorpeciendo la emergencia de las sensaciones y determinaciones con reflexiones que interfieran la dinamicidad sensorial Sintiendo y actuando, reprimiendo el pensamiento en el placer de la acción (Sic. J. Seguí, Escrito 4, pag. 65).

-La planta es un espacio interior que reclama límites para sus zonas configurables como ámbitos vacíos.

-La sección es un espacio interior organizado, jerarquizado con una estructura significable como armazón estático. (representación constructiva).

-Cualquier dibujo que contenga entre sus componentes configurales zonas (áreas relativamente unificables) o líneas limitantes, puede llegar a significarse como planta, ambiente interior, o sección de una posible arquitectura (más o menos fantástica, según los casos).

-La presencia arquitectónica grafiada participa de las características de los paisajes. La presencia arquitectónica siempre es la inclusión de un elemento en un contexto ambiental representable.

-Los alzados son resoluciones explorables en el grafiar paisajístico mediante el dibujar, la ejecución de collages, o el fotomontaje.

-La presencia también tiene características vinculables con la escultura. En última instancia un edificio es un objeto material instalado en un medio.

*

-El maquetado ejecutado con elementos lineales y superficiales (no con los elementos masivos del modelado) tiene las características de los objetos muebles, de los contenedores cotidianos y es un buen medio para tantear articulaciones materiales y compartimentales. Además siempre está determinado por la lógica inevitable de la agrupación espacial de elementos masivos y huecos.

*

Las atenciones Arquitectónicas

-Atender es tener presente selectiva o reductivamente las características específicas de un objeto aisladas y seleccionadas por la apropia atención. (Sic. J. Seguí. Escritos 4, pag. 48).

-Los objetos complejos no pueden tratarse conscientemente como totalidades ya que la atención selectiva y tempora, es una característica ineludible de la mente humana (del pensamiento según F. Mora).

-Sólo se puede atender a los aspectos de las cosas (o situaciones) que se pueden diferenciar significativa e imaginativamente. A los aspectos de los que sabemos cosas (reglas o principios) y son imaginables.

-Las atenciones arquitectónicas del proyectar son los aspectos aislables y tratables significativamente (dibujando o modelando) de la arquitectura, entendida como arte de la construcción de edificios destinados a albergar y proteger actividades humanas socializadas en un medio ambiente culturalmente significado.

-Cada atención arquitectónica posee sus propias características estructurales (sistemáticas) y significativas, y, en función de su variabilidad organizativa extrema, sus vías de vinculación operativa con distintos modos de dibujar o modelizar.

-Las atenciones arquitectónicas no forman un conjunto cerrado ya que puede ser objeto de atención cualquier aspecto identificable, por raro o especial que sea, con tal que pueda ser aislado imaginaria, discursiva o sistemáticamente (operativamente).
Sin embargo, los aspectos atencionales esenciales de la arquitectura, suelen estar incluidos en su definición. Nosotros consideramos básicos los aspectos atencionales siguientes:

1.- Los constructivos
2.- Los ergonómicos
3.- Los comportamentales
4.- Los organizativos
5.- Los presenciales
6.- Los medio ambientales
7.- Los críticos/modales

*

-La construcción es la técnica edificatoria que hace posible la arquitectura. La construcción se resuelve en sistemas estructurales tipificados en razón a los materiales básicos, a los elementos componentes y a los medios auxiliares necesarios para alcanzar la disposición controlada del conjunto.

-Esquemáticamente construir es preservar, cubrir. Resolver una cubrición y sostenerla en el espacio, donde convenga. Por eso los sistemas constructivos históricos se diferencian por los medios y formas de cubrición de vanos (adintelados abovedados, etc.) y por los medios y formas de sujeción y estabilización de los sistemas de cubrición de vanos (muros de carga, estructuras de soportes, etc.)

-La construcción supone la anticipación del sistema constructivo, la fabricación de las piezas y los medios para disponerlas en su lugar, el replanteo de la edificación, la preparación del suelo para soportar la carga total y la puesta en obra ordenada de los medios y de las piezas formantes.

-El dibujar de la construcción es un dibujar en sección y en planta. La sección es el artificio proyectivo donde se hace comprensible la cubrición del vano, su sostenimiento y la mediación necesaria. La planta es el artificio proyectivo donde se hace comprensible el sistema de soportado de los vanos, la repetición de las unidades, la organización constructiva y la movilidad necesaria de los medios auxiliares.

*

-La ergonomía es una nueva ciencia que se ocupa del estudio de la adaptación entre el hombre y las máquinas y, por extensión, entre el hombre y los útiles necesarios para el trabajo sistemático y cotidiano.

-La atención ergonómica es constitutiva del trabajo proyectivo, ya que debe de permitir la determinación de los intervalos métricos, tanto de las amplitudes mínimas para realizar las acciones que se consideren oportunas, como los tamaños de los elementos constructivos, a la vez que indicar las condiciones ambientales (luz, aislamiento, etc.) para optimizar dichas acciones (Sic. Escrito 4, pag. 59).

-La atención ergonómica se maneja con facilidad a partir de la elaboración de algún esquema que permita sistematizar métrica y circunstancialmente actividades y posturas comunes y radicales (Sic. Escrito 4, pag.60).

-Los esquemas ergonómicos históricos han consistido en estudios movimentales del cuerpo humano capaces de proporcionar sistemas numéricos y proporcionales específicos.

-Hoy los "actvity data methods" son estudios en planta y sección de situaciones activas que especifican dimensiones de los muebles, soportes y máquinas con indicación de las condiciones ambientales necesarias para cada actividad (tipo de luz, forma de iluminación, intensidad, entorno, nivel de ruidos, etc.).

*

-La atención comportamental se refiere al conocimiento y determinación de las actividades individuales y grupales, su distribución temporal y su coincidencia, en razón a la elaboración de conjeturas programáticas entendidas como contenido a ser albergado en los edificios.

-Las actividades individuales, grupales y sociales que se tienen en consideración se programan a partir de ciertos hábitos morales consuetudinarios que determinan la agrupación de las actividades que se consideran compatibles y la privatización de otras que se consideran incompatibles en razón a las molestias que generan o a los tabúes que preservan. La discretización de actividades se materializa en locales ("habitaciones"). (Sic. Escrito 4, pag.59).

-Frente a cualquier programación, es indispensable advertir que siempre responde a unos presupuestos morales y organizativos concretos, que deben de estar soportados por una visión peculiar de los grupos y la sociedad. Podemos decir que la programación es un diagnóstico social radical, que debe de ser revisado en razón a los cambios de hábitos, a las aspiraciones, y a las peculiaridades de los grupos a los que se destine el proyecto.

-Las actividades humanas se ejercen movilizando el organismo, que, en actividad movimental, en actividad postural, o en reposo, se desplaza, interactúa, manipula, se comunica, reflexiona o descansa (Sic. Escrito 4, pag.59).

-El dibujar de la comportamentalidad es un dibujar especial ya que concierne a la configuración de situaciones estáticas y movimentales (dinámicas). Ya hemos indicado que la movimentalidad se tantea configurativamente en planta, pero hay autores que recomiendan empezar este trabajo con representaciones topológicas (organigramas) que señalan, al margen de cualquier forma, las conexiones indispensables entre situaciones de quietud (Sic. Escrito 7, pag. 10)

-Es posible que la comportamentalidad pueda dibujarse de otros modos, haciendo ver los recorridos y disponiendo las situaciones de quietud.

-En todo caso el arquitecto avezado, sin dibujar los desplazamientos, los simula en su dibujar de trabajo, usando los dibujos tanteados como albergues en los que se puede proyectar el comportamiento que se conjetura en cada caso.

*

-La atención organizativa supone el entendimiento de la arquitectura como agrupación de unidades "habitaculares" accesibles y vinculadas por vías de comunicación, empaquetadas en entidades englobantes (edificios).

-Atendiendo a la comunicación, tanto el medio territorial como el urbano y el habitacional, pueden entenderse como una sucesión continua de redes vinculadas, de distinto orden de magnitud, que garantizan la accesibilidad del conjunto de lo construido y delimitan o bordean las áreas donde es posible la edificación, la unidad habitacular y la habitación.

-En paralelo a la comunicación, que garantiza la accesibilidad, el medio edificado y edificable debe de entenderse como un conglomerado de unidades habitaculares servido por otras redes canalizadas que llevan o evacuan de los locales concretos flujos de materia y energía que permiten la optimización de funciones de mantenimiento (aseo y limpieza). Estas redes de servicio (electricidad, agua, saneamiento, acondicionamiento y comunicación) constituyen la infraestructura utilitaria básica de la edificación.

-Tradicionalmente los distintos habitáculos y los edificios se han organizado siguiendo pautas agrupativas y circulatorias repetidas. Estos modos constituyen los tipos históricos edificatorios que resultan ser bastante limitados.

-El entendimiento de la arquitectura y el urbanismo como agrupación organizada de unidades (habitáculos) se ha manejado en la práctica de dos diferentes modos. Partiendo de las unidades y disponiéndolas en las redes de comunicación (modo compositivo), y partiendo de una totalidad englobante que se subdivide haciendo hueco a las unidades y redes de comunicación (modo descompositivo).

-La agrupación/descomposición se explora bien con maquetas en la medida en que las maquetas, entendidas como configuraciones tridimensionales, hacen ver sin esfuerzo las exigencias y posibilidades de la organización espacial.

-El dibujar de la agrupación parece un dibujar subsidiario de la modelización espacial y, en cualquier caso, de la rígida lógica de los tipos edificatorios.

*

-La atención presencial se refiere al significado volumétrico, materico y formal del edificio en el entorno. Esta atención requiere disponer de intenciones comunicativas globales soportadas por alguna interpretación simbólica del entorno en el que el edificio se va a hacer presente.

-El sentido del entorno es lo que se ha llamado su carácter (genius locci de Norbert-Schultz) que no es más que la afinidad encontrada, en la proyección sobre el medio, de significados con contenido emotivo.

-La exploración del sentido presencial no puede hacerse desde el entendimiento cabal del medio (que es

imposible) sino mediante el tanteo de presencias que, como tales, mueven, a la vez, al entendimiento conjunto de la presencia (como reactivo) y el entorno (como contexto).

-El dibujar (o hacer collages) de la presencia es un dibujar abierto, en alzado o perspectiva lejana, que busca, ante todo, reacciones alternativas delimitadoras de sentido y nunca soluciones prescritas. Este dibujar siempre está condicionado por la capacidad de representar o interpretar libremente el medio contextual.

*

-La atención adaptativa se refiere al conocimiento de los sistemas de adaptación medio ambiental (bioclimaticos) disponibles para las características de cada lugar concreto.

-Esta atención es determinante en el proyectar, en la medida en que, en situaciones ambientales límites, se puede recurrir a sistemas especiales de relevancia en las características del objeto en proyecto.

-La atención medio ambiental requiere conocimientos específicos pero puede simplificarse esquemáticamente en ciertas situaciones.

-La adaptación medio ambiental se suele resolver con técnicas que inciden en la construcción y en la disposición (orientación, ubicación, etc.) y en las instalaciones del edificio. Por lo que se trata gráficamente como se procesa la construcción. Ciertas soluciones medio ambientales implican presencias peculiares.

*

-La atención crítica/modal se refiere a la notoriedad que en las escuelas suelen alcanzar ciertos edificios y autores, seleccionados del conjunto de obras que constituye la arquitectura. La selección, además, siempre va acompañada de significados y argumentaciones de valor que les justifican. Son las modas que marcan las referencias de prestigio que diferencian las distintas posturas críticas y profesionales-

-La atención crítica requiere información y funda los criterios con los que los proyectos son juzgados en contraposición a las obras/referencia.

-Es importante facilitar a los alumnos el acceso a la información de las modas arquitectónicas para que, lo antes posible, comiencen a desarrollar sus propios criterios de valor.

*

Procesos en el proyectar

-La grafiación de las atenciones arquitectónicas producen imágenes tentativas que se convierten en los campos de exploración y motivación del dibujar orientado a proyectar.

-Hay ahora que decir que la acotación operativo/atencional de la arquitectura, que es un subterfugio procesal, además es el modo inevitable de acometer la complejidad del empeño proyectivo. Esto en razón a las características de la conciencia operativa humana (ver, D. Golemann "El punto ciego") y su incapacidad para el pensamiento sincrético.

-Siempre se proyecta tanteando configuraciones atencionalmente acotadas, que el profesional acaba agrupando en familias operativas significativas en su modo de trabajar.

-Cuando se logra discriminar atenciones abandonando el tanteo sincrético, ocurre que los dibujos más cargados de contenidos arquitectónicos diferenciales, (como símbolos de contenidos e intenciones concretas frente a la arquitectura) se diferencian como operadores relativamente independientes en el proceso de proyectar. (Sic. Escrito 4, pag. 55).

-Esta especialización diferencial, junto a la naturaleza imaginaria de su grafiación, hace que los dibujos atencionales generen sus propios ámbitos de variabilidad configural, vinculados a nociones diversas de la cultura arquitectónica.

-Llamamos figuraciones límites a las configuraciones extremas que los dibujos atencionales pueden alcanzar, en cada caso, en el seno de su ámbito de variabilidad atencional.

-Las figuraciones límites, por sí solas, o matizadas operativamente con otras, tienen la capacidad de generar propuestas arquitectónicas radicales, e incluso opuestas, en cuanto se tomen como punto de partida desencadenantes formales confrontados. (Sic. Escrito 4, pag. 39).

*

-El aprendizaje del proyecto arquitectónico supone desarrollar, practicando, los más significativos aspectos atencionales. Generalmente este camino se suele acometer a partir de una elección, más o menos arbitraria,

de aspectos arquitectónicos en razón a la capacidad atencional (imaginaria).

-La máxima fluidez creativa se produce cuando el aprendizaje se acomete diferenciando las atenciones de manera que, cada una funde un ámbito imaginario de determinaciones relativamente independientes, capaz de generar imágenes (dibujos) productivos cargados de sentido que, al combinarse con los otros, llegan a generar hallazgos sorprendentes de gran fuerza conmovedora.

-Conviene aquí hacer un inciso reflexivo. Quizás la dificultad atencional que presenta la arquitectura se deba a que no es un objeto de la realidad, sino un concepto elaborado como generalización inductiva e incluyente de una serie indeterminada de objetos, producidos y por producir en diferentes culturas y épocas. Esta dificultad, derivada de la propia naturaleza arquitectónica, determina que los aspectos aislables del todo genérico siempre sean parciales y abiertos y, en última instancia, sólo sostenibles por los ejemplos (todos históricos) que los exhiben debidamente reforzados por argumentos a la moda. (Sic. Escrito 4, pag. 72).

4.- LOS BLOQUES PEDAGÓGICOS COMO ÁMBITOS DIDÁCTICOS. PROGRAMAS DE EJERCICIOS.

1.- INTRODUCCIÓN

La pretensión de este documento es estructurar la nueva pedagogía a poner en marcha, organizándola por temas y ejercitaciones vinculados a las propuestas y convicciones expresas en el documento titulado «Convicciones y referencias de partida».

No se intenta hacer un programa cerrado, sino un esquema que permita confeccionar distintos programas ejercitativos y sirva de pauta para comparar las experiencias pedagógicas que se han de poner en marcha por la iniciativa de los distintos grupos.

El objetivo de este documento es, por tanto, servir de marco, de indicación, y de referencia para una nueva pedagogía.

2.- LOS BLOQUES PEDAGÓGICOS Y SUS EJERCICIOS

1er BLOQUE PEDAGÓGICO. El dibujar genérico.

MARCO Y OBJETIVOS

Este bloque es la introducción a la actividad de fondo, base y fundamento del oficio de arquitecto: el dibujar. Y va a presentar el dibujar como actividad espontánea que, en razón a su vinculación cultural y a las distintas modalidades y convenciones, matiza sus resultados adaptándolos a la visualidad, a la experimentalidad métrica y técnica, y a la autoestimulación imaginaria genérica o especializada para la arquitectura.

Dibujar es dejar huellas de los movimientos que se realizan frente a un soporte específico. Y se llama dibujo al resultado concluido de esta actividad.

Dibujar es una actividad movimental espontánea que inventa configuraciones comprensivas del mundo y funda las convenciones representativas visuales. Esto obliga a entender el dibujar como un tantear abierto y ciego que sólo se puede desarrollar por sucesivas aproximaciones, estimuladas por lo que el propio dibujar presenta en cada momento reflexivo (perceptivo) como tanteo configurado.

No se puede dibujar sin corregir. Dibujar es un constante rectificar-superponer después de cualquier tanteo. Leonardo indica: "usarás reglas para corregir tus figuras... Si quieres iniciar tu obra desde un principio de acuerdo a las reglas de la composición, jamás alcanzarás tu propósito y sembrarás la confusión en tu trabajo" (Leonardo. "Tratado de la pintura").

Es la percepción del dibujo del dibujar y no la percepción de la realidad referente, la que debe de conducir las rectificaciones y los tanteos sucesivos en que consiste el dibujar que intenta, que proyecta.

*

Hay un dibujar primario, autoafirmativo y casi tactil que intenta la pura configuración automemorable. Es el dibujar intrafigural en el que el soporte no cuenta en razón a que la atención se pone en la aparición de un icono reconocible, mejor o peor convencionalizado. Este dibujar tiene que ver con los bordes y funda el dibujar operativo (técnico) cuando se incluyen en él pautas métricas comprobables.

Hay otro dibujar que se apoya en la consideración del soporte como límite y componente del propio dibujo. Éste es el dibujar verdaderamente formativo porque fuerza la atención al conjunto por encima de las figuras que engloba.

Las situaciones límites del dibujar son el dibujar bordes (Geometría Descriptiva) y el dibujar atmosférico. La combinación de estas modalidades es el fundamento de la representación en perspectiva visual convertida en referencia convencionalizada universal (la perspectiva óptica).

El lenguaje gráfico genérico se funda en la superposición en el soporte de los distintos momentos activos-reactivos por los que se pasa al dibujar. Cada estadio del soporte entero (el dibujo siempre estará completo, pero nunca terminado) es un componente lingüístico que desencadena la reacción de completarlo más y modificarlo superponiendo otro estadio. Así, al final, un dibujo es una superposición en el soporte de los distintos momentos activo- críticos por los que se ha pasado. El lenguaje gráfico supone el espesor de los tanteos superpuestos al dibujar. El resultado final es la apariencia que queda de la ocultación sucesiva de los distintos estadios generativos.

El significado de un dibujo es su sintaxis, la articulación que la propia ejecución ha llegado a consignar.

En esta visión, las líneas, gestos, manchas y disposiciones de cada estadio no son los elementos alfabéticos del lenguaje, sino los dispositores que, en cada momento, definen tentativamente la frase o argumento que

se persigue, con o sin propósito formal, al dibujar.

Al dibujar, los ojos no ven. Sólo se ve cuando se para de hacer. Entonces ver es probar la capacidad evocadora de la frase realizada y movilizar el siguiente momento activo (prosecutivo).

Los dibujos son productos visuales, obras para ser usadas con la vista. Esto es, con los significados que, proyectados sobre las obras, la vista es capaz de canalizar.

Los dibujos son universos organizados por los elementos aparentes, residuales de las operaciones de superposición efectuadas. Su naturaleza poética se funda en la distribución (composición) resultante de los elementos aparentes según las técnicas y las gestualizaciones empleadas.

Los significados primarios de los dibujos se vinculan a las disposiciones (composiciones) entendidas en clave procesativa, a la disposición como acomodo tanteado, como argumento advenido.

Hay un primer nivel de entendimiento de los dibujos vinculado a la extrañeza, asombro y provocación enigmática que el dibujo exhibe, al estímulo que el dibujo encarna para hacer otros dibujos, para proseguir un camino aventurado por contraste a través de la mirada.

El dibujo conmueve o estimula en un ámbito social determinado, al margen de la convencionalidad de sus configuraciones, como la poesía conduce a ensoñaciones diversas al margen de la corrección gramatical de sus enunciados.

Ver un dibujo es dejarlo ser, respetar sus vacilaciones, tensiones y sorpresas, al tiempo que se le acompaña de sentimientos y argumentos verbales. La dimensión poética del dibujar estriba en su ejercitación abierta espontánea y respetuosa, hasta que se configura algún marco que pueda entenderse como una referencia.

Las lecciones o advertencias del dibujar expresivo pasan por:

-la experiencia sorprendente de las ordenaciones al dibujar sin propósito.

-La experiencia consignadora genérica que proporciona la completitud de cada estadio del dibujar.

-La experiencia asombrosa que se produce al borrar, al rebajar los trazos hasta difuminarlos en la pura dinamicidad de sus sugerencias (ensueños dinámicos).

-La experiencia gozosa que produce entregarse a jugar con un dibujo al dibujar (por ejemplo girándolo o dibujando encima del dibujo de otro).

-La apreciación curiosa de las semajanzas e indicaciones que todo dibujo propone sobre algún aspecto de la realidad ya consignado (en su totalidad o en particiones acotadas).

-La confirmación de la capacidad proyectiva (polisémica) que todo dibujo tiene si se saben fabricar argumentos verbales oportunos.

*

Mirar es una experiencia incontrolable guiada por intereses cotidianizados. Consignar la mirada es una operación conceptual para la que se han establecido convenciones técnicas y mecánicas stándar.
Cuando la mirada se entiende como un invento del dibujar, guiado y enmarcado por el dibujo inespecífico, se hacen patentes las atenciones gráficas y homogeneizables las modalidades espontáneas del dibujar.

Se mira todo y continuamente, pero sólo se sabe consignar ciertas formas convencionales de congelar la mirada, restringiéndola a un encuadre parcial y a un punto de vista único. Esta forma de restricción también la enseña el dibujar genérico.

Consignar la mirada sólo es posible (con máquina fotográfica o dibujando) limitando el campo, después de elegir un punto de vista y decidir un encuadre.

El punto de vista se determina por motivos varios (interés, significación, sentimiento, etc.) y tiene que ver con alguna estructura de afinidad entre el que mira y lo que quiere ver.

El encuadre se vincula con la amplitud, naturaleza y estructura de lo que se quiere describir. Los encuadres cortos ofrecen sensaciones y estímulos plásticos puros. Los encuadres amplios ofrecen, además, sistemas estructurados de líneas y manchas (perspectiva). Los encuadres medios son estrictamente pictóricos (descripciones de objetos ubicados en fondos).

Entendiendo la fotografía como dibujo instantáneo, sólo con fotos pueden analizarse todas las peculiaridades perspectivas consignativas del dibujar.

LOS MODELOS DEL AULA

Para este bloque de ejercicios, que puede distribuirse y repetirse a discreción, conviene ordenar el aula de tal manera que queden claramente deslindadas las zonas donde haya objetos (modelos) de las destinadas a trabajar. Incluso los modelos deberían de agruparse en conjuntos ordenados, aunque conviene que estos conjuntos permitan la visión de contrastes sorprendentes.

LA ORGANIZACIÓN DOCENTE

También es importante que los alumnos se vayan agrupando por afinidades, anunciándoles que van a formar equipos de trabajo y de presentación de resultados.

Los profesores pueden, en cada ejercicio, repartirse papeles o atender a los equipos que les corresponda. En algunos ejercicios los profesores realizarán el trabajo encomendado al tiempo que los alumnos. Se reservarán en el aula paredes para ir colocando referencias gráficas, trabajos meritorios y producciones sorprendentes, de manera que se entienda claramente esta diferenciación.

Algunos días se utilizarán para hacer ver los modos operativos propugnados, realizados por profesores o profesionales con experiencia.

EJERCICIOS

1º Presentación del curso e introducción a los objetivos de la materia.

2º La toma de contacto con el dibujar.
- Dibujar directo
- Dibujar sin propósito
- Dibujos a partir de sentimientos

3º Dibujos asombrados
- Dibujos con la luz apagada
- Dibujar y borrar
  - 1ª semana: Dibujo directo
  - 2ª semana: Dibujar sin propósito y hablar de los dibujos
  - 3ª semana: Dibujos con la luz apagada
  - 4ª semana: Dibujos con la luz apagada. Encuadres de luz-sombra

4º La distribución del claroscuro en el papel. Punto de vista, encuadre
  - 1ª semana: Encuadres cortos. Los vacíos, los contrastes
  - 2ª semana: Encuadres largos.
  - 3ª semana: Fotografía de encuadre corto y largo

5º Las convenciones de la perspectiva. Reglas del mirar-dibujar
  - 1ª semana: Dibujo asombrado agregando la regulación perspectiva

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Fromm, E. El miedo a la libertad. Ed. Paidos, Barcelona, 1998
Leonardo Da Vinci. Tratado de la pintura. B.Aires, 1974.
Pareyson, L. Estética. Teoría de la formativita. Milano, 1996.
Rilke, R.M. Cartas a un joven poeta. Ed. Alianza, Madrid, 1997
Seguí, Burgaleta, Planell. La interpretación de la obra de arte. Ed. Complutense, Madrid, 1996.
Seguí, J. El dibujo de lo que no se puede tocar. EGA nº 5, Pamplona, 1999.
Seguí, J. Para una poética del dibujo. EGA nº 2, Valladolid, 1994

2º BLOQUE PEDAGÓGICO. El espacio envolvente.

MARCO Y OBJETIVOS.

Este bloque supone la introducción al aprendizaje en el proyectar, que va a ser el núcleo de los estudios de Arquitectura. Vamos a tratar del dibujar proyectivo como fundamento del proyectar dibujando y se va a hacer considerando, desde el principio, las características atencionales básicas de la arquitectura y del proyectar arquitectura.

*

Este segundo bloque pedagógico se orienta al aprendizaje en la experiencia de estar alojados en arquitecturas y al aprendizaje en la transcripción práctico/gráfica de las características del espacio envolvente.

Esta especificación tiene sentido ya que es el fundamento de la comprensión del espacio construido en la que consiste la arquitectura y la introducción a la capacidad de los medios prácticos y gráficos para consig-

nar en documentos operativos las características de los espacios construidos.

Los espacios construidos están aislados del exterior, poseen cualidades de iluminación (natural y artificial), de temperatura, de calidad del aire (renovación, olor, etc.) y de tacto, que permiten realizar en ellos acciones diversas. Y están jalonados de obstáculos constructivos distribuidos en orden, que configuran y limitan la capacidad movimental y organizativa en su interior. Además, suelen alojar elementos muebles que soportan los comportamientos rituales a que se destinan.
La experiencia primaria del espacio construido tiene que ver con su tamaño, configuración y cualidades, hasta que se usa repetidamente para hacer cosas, situación (experiencia de uso) en que el tamaño y la disposición desaparecen de la atención, quedando el espacio de manifiesto sólo por las cualidades genéricas y los obstáculos que facilitan o entorpecen el hacer ritualizado.

La experiencia edificatoria del espacio construido comienza cuando se aprecia el entorno como una disposición de entidades duras (constructivas), organizadas en un sistema de elementos soportantes, de cubrición, y de acabado, estructurados en una configuración proporcional, en última instancia geométrica , de la que penden instalaciones, también geométricamente dispuestas y, en cuyo interior hay objetos localizados.

*

La transcripción de la experiencia primaria puede hacerse fotografiando, describiendo con palabras o dibujando (representando el recinto).

La fotografía y el dibujo de representación, que tienen una estructura configurativa de familias de líneas semejante, presentan como inconveniente que no pueden captar de una vez el ámbito envolvente y sólo pueden hacer descripciones de partes, que serán más o menos pregnantes en razón al punto de vista y al encuadre que se tome. Sin embargo, serán capaces de transcribir la atmósfera y los contrastes de tono y de color creados por la luz en los encuadres elegidos. Según sea la amplitud del encuadre, aparecerán las líneas configurativas de la perspectiva (en encuadres amplios) o las estrictas configuraciones de los contrastes (en encuadres muy reducidos).

Los primeros encuadres se vincularán con la tradición representativa histórica (la perspectiva visual y cónica) y los segundos con la tradición compositiva y abstracta en el arte. Los encuadres intermedios son los más propiamente pictóricos, entendiendo que la fotografía es un dibujo instantáneo mientras el dibujar es una experiencia abierta prosecutiva y gozosa.

La transcripción de la experiencia edificatoria tiene sus propias peculiaridades. Basta con advertir que la fotografía o el dibujo en perspectiva visual no son capaces de consignar en un documento la configuración proporcional de los elementos constituyentes. Hay que recurrir al artificio de las proyecciones ortogonales. La planta y la sección, que nos van a permitir la transcripción gráfica del todo edificado, configurando las proporciones, que son los tamaños relativos de los distintos elementos remitidos a ellos mismos o a algún patrón exterior, por medio de figuras geométricas estructuradoras.

En estas transcripciones es inevitable comprender la organización sistemática del conjunto ya que la edificación es estrictamente eso, organización y sistema. La maqueta es un buen medio de transcripción.

La experiencia del espacio construido interior y su transcripción directa, como hemos visto, tiene el inconveniente de la limitación de las convenciones "visualistas" por lo que la transcripción objetiva reclama de artificios racionales que permitan la consignación total. Esto se consigue cuando el entendimiento del espacio construido se amplía hasta sobrepasar los límites de la experiencia visual directa y la transcripción se hace desde fuera, desde posiciones imposibles (desde el infinito, desde lo alto, etc.).

Los subterfugios operativos para alcanzar la transcripción sistemática son los contenidos en la geometría métrica, utilizando como patrón de medida el metro o el cuerpo humano. La utilización de cuerpo humano supone la propia sistematización proporcional de las posturas que pueda adoptar para ser utilizadas como referencia (escala). Todas las cosas utilizables se remiten en última instancia a las medidas y proporcionas de los cuerpos humanos (medidas medias, máximas o mínimas, según los casos). Al saber escalar de las medidas adecuadas de las cosas se le llama ergonomía.

LOS MODELOS. EL AULA

Para este bloque de ejercicios es conveniente ordenar el aula de tal manera que queden claramente delimitadas las zonas donde haya objetos (modelos) de las destinadas a trabajar. Incluso los modelos deberían de agruparse en conjuntos ordenados aunque conviene que esos conjuntos permitan la visión de contrastes

sorprendentes.

LA ORGANIZACIÓN DOCENTE.
También es importante que los alumnos se vayan agrupando por afinidades (grupos de 10 personas) anunciándoles que van a formar equipos de trabajo y de presentación de resultados. Como en el primer bloque.

Los profesores pueden en cada ejercicio repartirse papeles, o atender a los equipos que les correspondan. En otros ejercicios los profesores realizarán el trabajo encomendado al tiempo que los alumnos. Se reservarán en el aula paredes para ir colocando referencias gráficas, trabajos meritorios y producciones sorprendentes de manera que se entienda claramente esta diferenciación.

Algunos de los días se utilizarán para hacer ver los modos operativos propugnados realizados por profesores o profesionales con experiencia.

EJERCICIOS.
1º La experiencia primaria del espacio construido.
Dibujar el entorno
Fin de semana: fotografías y dibujos de interiores (de su casa)
2º Fotografías y dibujos de interiores.
La configuración de la experiencia espacial
La estructuración perspectiva
(2 ó 3 semanas)
1ª Semana. Encuadres cortos. Los vacíos, los contrastes. El dibujo en el papel.
2ª Semana. Encuadres largos. La fotografía, las líneas. El dibujo en el papel.
3º La consignación de la experiencia constructiva. Plantas, secciones y maquetas.
Proporciones, geometría, medidas, escala (2 semanas).
1ª Semana. Levantar y configurar geométricamente las proyecciones del aula.
2ª Semana. Ajustar el levantamiento y producir una maqueta y los dibujos sintéticos correspondientes.
3ª Semana. Dibujos de la maqueta. Síntesis de la experiencia.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
Argán, G.C. Proyecto y destino. Ed. U.C.V., Cáracas, 1972.
Le Corbusier. Testamento a los estudiantes de arquitectura. Ed.Infinito, B. Aires, 1959.
Morales, J.R. Arquitectónica. Ed. B. Nueva, Madrid, 1999.
Seguí, J. El reflejo de la movilidad en la arquitectura. San Sebastián, 1999.

3º BLOQUE PEDAGÓGICO. El espacio en uso.

MARCO Y OBJETIVOS.

Este bloque pedagógico se orienta al tratamiento gráfico de la edificación y el proyecto de la arquitectura, entendiendo que la arquitectura se destina a albergar comportamientos ritualizados que se desarrollan en movimientos y quietudes de grupos de personas, entre enseres, soportes de la actividad y la sedencia, y la dura edificación que delimita posibles movimientos y matiza la amplitud.

Se trata de hacer entender que sólo hay arquitectura cuando hay posibilidades de actuar y desplazarse en un entorno protegido y, además, la edificación permite que pueda haber quietud satisfactoria en el interior de una construcción estable, también quieta, estática, imperturbable.

En general la movimentalidad no se consigna en los documentos arquitectónicos, se da por entendida o empaquetada. Sin embargo, este nivel de comprensión/operación es el fundante para que la arquitectura sea arquitectura.

La consignación gráfica del movimiento es el gesto, el barrido (el borrado) que puede ser libre o encauzado por limitaciones, según el encuadre o la situación de referencia, y siempre se entiende como la traslación dinámica de estructuras dinámicas (los cuerpos humanos) en proyección. Una planta de un edificio es la transcripción de una estructura constructiva (dura, limitativa) que permite movimientos y quietudes previstos, proyectados. Por eso, una planta es la solución a las conjeturas que se hacen al proyectar acerca de los comportamientos que el edificio quiere contener. Cuando alguien se intenta acomodar en un espacio construido lo que hace es disponer las quietudes de manera que los movimientos necesarios sean posibles.

Colonizar un espacio construido supone disponer, en los rincones y ámbitos a disposición, los enseres indispensables para almacenar las cosas que se necesitan para realizar las acciones que se tienen previstas, sin que se produzca la obstrucción de las áreas que deben de permitir los desplazamientos entre los lugares dispuestos para las acciones. A veces resulta difícil cumplir este objetivo.

Las quietudes (siempre parciales) se producen sobre soportes (muebles) que sostienen el cuerpo en ciertas posturas y otros que permiten la manipulación de objetos (máquinas, menajes, etc.), la interacción (conversación, etc.), la contemplación, y el ex –tasis.

Los muebles y enseres suelen ser productos de mercado. Además, las quietudes necesitan la ambientación adecuada para que las acciones previstas se puedan realizar en condiciones óptimas de aislamiento, comunicación, iluminación, sonido y temperatura.

La consignación de las quietudes parciales (quietudes activas) sólo puede hacerse en proyecciones, a partir de la transcripción de la posición básica (de pie, sentado, arrellanado), de sus cambios dinámicos, y de las condiciones ambientales óptimas.

Las quietudes comunicativas y contemplativas suelen quedar reforzadas cuando el espacio interior o exterior, de acompañantes, pasan a ser objeto de observación, fondo de la mirada distraída o interesada. En estos casos es cuando el espacio interior cobra presencia de configuración más o menos interesante.

La consignación de estas quietudes sólo puede hacerse en sección, en las direcciones adecuadas y se vincula como proyección con la experiencia del espacio interior (espacio de contrastes) manifiesto en la pintura abstracta.

La experimentación y transcripción del espacio interior estático sólo puede acometerse en el proyectar en dos pasos sucesivos:

El primero dedicado a la invención plástica de la atmósfera deseada, y el segundo empeñado en la interpretación de las características apuntadas, en condiciones constructivas estáticas ejecutables.

Cualquier dibujo no representativo puede entenderse como una planta. Cualquier planta puede adquirir cualidades plásticas genéricas. Cualquier interior natural o artificial, de cualquier naturaleza o escala, puede entenderse como un posible interior arquitectónico. Cualquier dibujo bien estructurado puede entenderse como una sección o viceversa.

Aquí, como en el bloque anterior, puede usarse la fotografía para captar específicas situaciones naturales que pueden ser interpretadas como ámbitos dinámicos o estáticos estimulantes.

LOS MODELOS (las referencias).
Para este segundo bloque pueden servir como referencias la disposición del aula y las producciones al respecto del bloque anterior. Si se plantean ejercicios de redisposición, puede usarse el aula para modelizar las propuestas o para pensar que se va a actuar en su interior.

LA ORGANIZACIÓN DOCENTE
Estos trabajos conviene que se acometan en grupos, aunque cada alumno produzca una respuesta personal.

Los profesores habrán de tomar parte activa en los trabajos, sugiriendo referencias y soluciones.
Los miércoles se utilizarán para las explicaciones arquitectónicas oportunas.
Cada alumno habrá de presentar al final un cuaderno de bitacora completo.

EJERCICIOS

1° Ejercicio. Representar las actuaciones y momentos del aula a partir de los levantamientos del bloque anterior.

Convenciones de representación de enseres (1 semana)

Fin de semana: Los movimientos y las quietudes en la vivienda de cada uno.

2° Ejercicio. La expresión natural, el gesto directo, con y sin áreas y límites a respetar. La danza del dibujar.

El dibujo de lo que se elude al dibujar arquitectura (1 semana).

Conexión con la plástica, dibujos como plantas y secciones.

3° Ejercicio El espacio interior según Palazuelo. Dibujo de asombro. La abstracción contenida. El collage. La significación (1 semana).

Fin de semana. Fotos de interiores asombrosos.

4º Ejercicio. (1 semana)
Plantas y secciones de algún edificio
Plantas y secciones inventadas

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Le Corbusier. Mensaje a los estudiantes de arquitectura. B. Aires, 1959
Garandilla, J. Escritos sobre pintura abstracta. Madrid, 1990.
Hall, E.T. La dimensión oculta. Ed. IEAL, Madrid, 1982
Nicolaides, K. The natural way to draw. Boston, 1969.
Seguí, J. Escritos para una introducción al proyecto arquitectónico. Ed. DIGA, Madrid, 1996.
Seguí, J. El reflejo de la movilidad en la arquitectura. San Sebastián, 1999.

4º BLOQUE PEDAGÓGICO. La presencia de la arquitectura en el medio.

MARCO Y OBJETIVOS

La arquitectura es vacío limitado (construido) que permite dinámicas interiores. Pero también es presencia que obstaculiza y matiza el medio. Situados en el exterior, el medio se configura como un interior limitado por los obstáculos y el ambiente que lo engloba.

Desde el medio (desde algunas posiciones y encuadres de ese medio) los edificios son esculturas, objetos sólidos matizados, que interactúan con los demás elementos presentes. Desde el exterior, la arquitectura dice, grita, su presencia y su entidad.

Heidegger indica que una buena arquitectura es la que hace ver (la que pone en valor) todo lo que no es ella.

Las presencias no se pueden explorar más que a través de tanteos en un medio gráfico apropiado.

El grafiar exploratorio de las presencias es un dibujar abierto en alzado o perspectiva lejana que busca, ante todo, estímulos que provoquen reacciones alternativas delimitadoras de sentido, y nunca soluciones previstas. Este dibujar siempre está condicionado por la capacidad de representar o interpretar libremente el medio contextual.

LOS MODELOS.

Las referencias para este bloque pueden ser cuadros, representaciones de los medios y, entre los medios, están los naturales y los urbanos.

Por la brevedad del tiempo disponible se aconseja utilizar un cuadro y un ambiente natural con arquitecturas (Casa de Campo, río Manzanares).

LA ORGANIZACIÓN DOCENTE
En grupos, explorando todas las técnicas a disposición (fotomontajes, dibujos, collages).
Aquí los profesores deben de participar activamente.

EJERCICIOS (2 semanas)
1º Ejercicio. Experimentos presenciales a partir de un cuadro o grabado de un lugar con atractivo.
Reproducirlo y plantear diversas presencias y analizar el resultado.
Fin de semana. Toma de datos de un lugar real. (fotografías, dibujos directos)
2º Ejercicio. Experimentos presenciales en el lugar del que se han obtenido datos (1 semana)

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Cassirer, E. Filosofía de las formas simbólicas. Ed. F.C.E., México, 1998
Heidegger, M. Arte y poesía. Ed. FCE, México, 1958.
Le Corbusier. Mensaje a los estudiantes de arquitectura. B. Aires, 1959.
Morales, J.R. Arquitectónica. Madrid, 1999.
Pardo, J.L. Sobre los espacios, Pintar, Escribir, Pensar. Ed. del Serbal, Barcelona, 1991.
Pardo, J.L. Las formas de la exterioridad. Ed. Pretextos, Valencia, 1992

5º BLOQUE PEDAGÓGICO. El proyectar arquitectura como sistema de tanteos.

Este bloque es la introducción a la actividad básica de la enseñanza de la arquitectura.

MARCO Y OBJETIVO

Proyectar es la acción de anticipar un modelo edificable, soporte y albergue de la actividad humana en el seno de un ambiente natural y social.

Anticipar algo es preverlo, conjeturarlo a partir de ciertos datos de partida, alguna crítica perspicaz vinculada con situaciones semejantes, la negativa crítica a formas arquitectónicas conocidas pero rechazadas y el deseo de alcanzar una propuesta interesante.

Proyectar arquitectura es decidir que se quiere modificar el medio ambiente artificial en un sentido teñido por el deseo y reforzado por alguna visión social del futuro

Como sabemos que la arquitectura consiste en "hacer lugares", en demarcar ámbitos construidos y acondicionarlos para que sea posible la actividad humana, estimulándola y protegiéndola, las primeras tareas del proyectar consistirán en determinar y pormenorizar las actividades horarias a contener dinámicamente, el tipo de estímulo que conviene para su estimulación, los sistemas constructivos afines para lograr los propósitos básicos, los sistemas de acondicionamiento pertinentes y el simbolimo global que se pretende integrar en el ambiente.

Estas tareas se suelen tratar atencionalmente, separando cada una de ellas y remitiéndolas a su campo de significación-variación. Este trabajo de preparación es el fundamento de una tarea posterior compleja que consistirá en integrar en una organización única las configuraciones tentativas preparadas desde las atenciones.

La tarea más trabajosa, en función de la experiencia docente acumulada, parece ser la de analizar y determinar las actividades a contener, que sólo puede hacerse desde conjeturas comportamentales incisivas, orientadas por impulsos o visiones utópicas interesantes (productivas). En esta fase o tarea, la máxima potencialidad proyectiva se alcanza cuando se anticipan rituales convincentes.

En general resulta difícil describir las cadenas de actividades (con movimientos y estatismos) de los personajes conjeturados como usuarios del artificio en proyecto, por lo que se suelen analizar las disposiciones sobresalientes de las actividades simultáneas más destacadas y, luego, por superposición, las articulaciones de paso o conexión entre las situaciones de actividad singularizadas.

Hay que recordar que las actividades ritualizadas requieren soportes muebles, artefactos y condiciones específicas para poder ser realizadas y que los tamaños y disposiciones de los enseres y amplitudes se pueden dimensionar y configurar en dibujos tentativos diversos.

Cada ritualización implica unas condiciones disposicionales de los usuarios y el lugar (todavía genérico) que han sido en principio tipificadas y recopiladas en distintos documentos básicos para proyectar (Neufert, Activity Data Method, etc).

Si los primeros ejercicios de introducción al proyectar se plantean en espacios ya construidos, la atención constructiva se puede limitar a la consideración de las peculiaridades del lugar disponible, remitiendo la anticipación proyectiva a las condiciones modificativas ambientales que pueden convenir al producto en fase del proyecto (divisorios, techos, materiales envolventes, acondicionamiento e iluminación artificial). Los tanteos configurados, logrados atencionalmente por separado, luego han de ser integrados, también tentativamente, hasta alcanzar una propuesta global. Aquí es cuando se valoran las prioridades de las configuraciones tanteadas, probando la capacidad provocadora y la verosimilitud de las conjeturas arrastradas o implicadas por cada tanteo conclusivo.

En estos primeros pasos proyectivos es donde resulta idóneo indicar que las priorizaciones y configuraciones suponen distribuciones proporcionales entre sí respecto a criterios métricos, sociales y productivos, compatibles con la congruente aparición de criterios éticos básicos, esenciales en la valoración de los resultados.

LOS MODELOS. EL AULA.

Si se propone el aula como lugar de referencia, habrá de despejarse y disponerse para poder hacer en ella las pertinentes comprobaciones y ensayos.

En cualquier caso, para iniciar el proyectar, es bueno disponer de tableros semejantes a los disponibles en los estudios profesionales.

El dibujo en caballete es idóneo para aclarar posturas y esbozar tanteos.

LA ORGANIZACIÓN DOCENTE

Los alumnos deben de trabajar en equipos (máximo de 10 alumnos) estimulándoles para que roten en los distintos tanteos y análisis y para que busquen y defiendan las soluciones más radicales.

Los profesores deberían de trabajar a la vista de los alumnos, tomando nota de las inquietudes más inminentes para poderlas atender.

EJERCICIOS

1º.- Conjeturas de uso. Actividades, disposiciones

1.1. A partir de una descripción de un modo de vida, elaborar cadenas de actividades y consignar tentativamente situaciones singulares.

1.2. Proyectar dibujando una escenografía para una obra sencilla (organización ambiental y situacional de la escena como parte de un edificio).

2º.- Tanteos situacionales

2.1. Tanteos de organización de un teatro pequeño en el interior del aula.

2.2 Tanteos de definición de un teatro para representar la obra analizada.

2.3 Proyecto de adaptación transformación del espacio dado en teatro experimental.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Bachelar, G. La poética del espacio. Ed. FCE, México, 1990

Bollnow,. O. Hombre y espacio. Ed. Labor, Barcelona, 1970

Griffini, E. Construcción racional de la casa. Ed. Hoepli, Barcelona, 1953

Kanh, L. Archittecture and urbanism nº 3. 1973.

Le Ricolais. Visiones y paradojas. COAM, 1997.

Morales, J.R. Arquitectónica. Madrid, 1999

Neufert, E. El arte de proyectar en arquitectura. Ed. G.G. Barcelona, 1990

Perec, G. Especies de espacios. Ed. Montesinos, Barcelona, 1999

Seguí, J. Escritos para una introducción al proyecto arquitectónico. Ed. DIGA, 1996

6º BLOQUE PEDAGÓGICO. Los datos necesarios para tantear propuestas arquitectónicas en lugares específicos.

Este bloque pedagógico tiene por objeto remarcar los campos significativos (atencionales) fundamentales para acometer la tarea de proyectar arquitectura una vez que se ha presentado el dibujar arquitectónico y se han desarrollado las primeras experiencias proyectivas.

Si proyectar es la acción de anticipar un modelo edificable, soporte y albergue de la actividad humana ritualizada, en el seno de un ambiente natural y social, no será posible esta actividad sin considerar como datos de partida las premisas, condiciones y constricciones que el ambiente natural y social determinan como contexto donde plantear la anticipación.

Sin que esta descripción determine ningún orden prioritario, vamos a examinar las condiciones tratables como datos en cualquier propuesta de proyecto.

1.- Las descripciones comportamentales son el programa de partida, advirtiendo que un programa cualquiera es una información social incompleta que requiere ser integrada en una o varias conjeturas estructuradoras. Una conjetura es el juicio (argumentación) que se forma de las cosas o acaecimientos por indicios y observaciones (Diccionario de la Real Academia). Conjeturar actividades es buscar descripciones de modos de vida dinámicos y situacionales a partir de datos incompletos (programas de necesidades, etc), observaciones críticas, e hipótesis de transformación social.
Los casos límite de las conjeturas de uso se remiten a esquemas de vida totalmente ordenados (ej. la vida militar, la vida monástica, etc) o a esquemas de vida totalmente arbitrarios (p. ej., la vida bohemia)
Además los esquemas de vida pueden entenderse implícitamente incluidos en ámbitos sociales convencionalizados o explícitamente comprometidos con modelos sociales más o menos radicales.
En cualquier caso, las conjeturas programáticas para plantear arquitecturas siempre supondrán la descripción de situaciones activas, soportadas por disposiciones ambientales tentativas que, encastradas en secuencias temporales (horarios), pautarán las simultaneidades de actividad (cooperación o inconveniencia) en los distintos grupos sociales.
El programa de un edificio es la definición de las actividades a albergar, dimensionadas y discretizadas en habitáculos ritualizados (habitación se relaciona con hábito).

2.- Los paquetes de actividades programados a ser albergados conforman unidades arquitectónicas específicas que, agrupadas en entidades superiores, definen los componentes de los edificios.
Tanto las unidades arquitectónicas como los edificios, agrupados y contrapuestos en grupos análogos, determinan los tipos organizativos en razón a las soluciones históricas adoptadas en cada caso.
Un tipo es un ejemplo característico de una especie o género (Dicc. RAE). En nuestro caso, los tipos de unidades arquitectónicas o edificios son ejemplares o esquemas de clases (especies o géneros) de arquitecturas resueltas en el seno de las sociedades. En este sentido las arquitecturas resueltas para paquetes de actividades semejantes a las conjeturadas son referencias para proyectar a partir de considerarlas como esquemas organizativos (configurativos) abiertos (deformables).
En general los esquemas organizativos, inducidos como tipos, son productivos en la medida en que no se entiendan como formas cerradas o acabadas, sino como disposiciones topológicas que resuelven la posición de los habitáculos entre sí y relacionados con el exterior, en un sistema comunicativo continuo.
Sobre tipologías hay mucho material publicado, aunque será cada caso local el que indique qué tipos, más o menos radicalizados, conviene considerar como referencias.

3.- Cualquier cosa que se quiera proyectar tiene que poder ser construida, por lo que resulta inevitable, para comenzar un proyecto, partir de la consideración de los sistemas constructivos al uso en cada lugar.
Naturalmente, la construcción requiere experiencia y conocimientos específicos, pero es posible acercarse a ella desde el sentido común, entendiendo esta técnica como un sistema estructural que cubre, que preserva amplitudes. Construir es resolver una cubrición (o repetición del plano horizontal) y sostenerla en el vacío, donde convenga. Por eso, los sistemas constructivos son sistemas técnicos que resuelven estáticamente cubriciones, su ubicación en el espacio y los cerramientos que preservan la amplitud a edificar.
Cuando la cubrición es de gran dimensión o protagonismo, el sistema constructivo se jerarquiza a partir de su entidad.
Cuando la cubrición es normal (de pequeña dimensión o protagonismo) parece que pierde importancia en la medida en que hay un amplio espectro de soluciones probadas como posibles.
De cualquier modo es aconsejable que, antes de proyectar, se disponga de un abanico de sistemas posibles que permita decidir el más adecuado en función de las características de cubrición, ensamblaje de unidades, y aberturas al exterior que los tanteos vayan proponiendo.
No parece complicado proponer los sistemas técnicamente más sencillos, notificando sus características y detalles más notables, para considerarles como datos de arranque de cualquier proyecto.

4.- El lugar es la ubicación prevista para un proyecto, el entorno que el edificio en proyecto está destinado a fijar, a destacar como marco en el que el edificio va a adquirir significación. Heidegger apunta que un buen edificio hace notificar lo que no es él, indicando que la arquitectura acaba siendo la referencia desde la que se entiende todo lo demás y, en particular, el ambiente que la rodea.
Los lugares son ámbitos con historia que preceden y son datos para el proyectar, y son ámbitos, por tanto, analizables desde su propia génesis.
Pero intervenir en un lugar supone modificar su conformación, alterar su condición de contexto. Y esto es una operación imposible de deducir de los datos analíticos que se consideren.
No se puede saber de antemano lo que puede suponer un nuevo edificio en un emplazamiento mientras no esté el edificio tanteado o construido, incluido en ese emplazamiento. Esto también lo indica Heidegger que nos advierte de que en el proyectar, sólo el proyecto anticipado como solución puede iluminar el vacío previo como problema.
En el proyectar se tantean soluciones que, entendidas como tales, nos hacen comprender el problema a que responden, informulable antes de aventurar la solución. Las ubicaciones son paisajes (naturales o urbanos), contextos discretizables arbitrariamente en los que incorporar la nueva arquitectura con formas indefinidas aunque con características, más o menos reglamentadas o inducidas por el propio contexto.
La exploración de la presencia en los lugares activa un modo de atención específica y fácilmente independizable de otras determinaciones, que conduce a un campo experimental en el que tantear presencias simbólicas y organizativas se presenta como un juego de perspicacias y ocurrencias (más o menos arbitrarias) de alto contenido arquitectónico simbólico.
Para entrar en este juego atencional hay que advertir que el hipotético edificio a proyectar va a suponer una presencia inevitable, percibible de diversa manera según la distancia/proximidad, y las características de configuración y uso del medio en que va a aparecer. Esta advertencia lleva a que el ejercicio de tantear presencias (se hace fácilmente dibujando o con fotomontajes) será eficiente si se han detectado de antemano los puntos de vista desde los que la nueva presencia puede ser significativa. Un mal punto de vista bloquea

e impide la exploración.

5.- Pero un lugar no es sólo un paisaje, un conjunto significable en la medida que se puede diferenciar, sino que, además, es una ubicación geográfica conocida, accesible de alguna manera concreta, orientada respecto del sol y sometida a los cambios climáticos y las características meteorológicas de su enclave.
Esta añadida singularidad lleva a considerar como dato y como condición atencionalmente diferenciable, la capacidad de adaptación bioclimática del edificio en proyecto, que es lo mismo que enunciar como tanteo de partida la lista de sistemas y soluciones técnicas a disposición para que el edificio quede óptimamente protegido y adaptado a su medio.
En este caso debe de proporcionarse al alumno la lista de las técnicas al uso (históricas, locales o artificiales) más idóneas para tantear sus características como condicionantes de partida.

LOS MODELOS, LAS REFERENCIAS.
Este bloque pedagógico tiene el carácter de ejercitación iniciática, metódica, respecto al proyectar, por lo que parece inevitable proveer a los alumnos de las informaciones básicas pertinentes.

Lo más complicado es mostrar los caminos y peculiaridades conjeturales, que puede hacerse con la ayuda de informes sociológicos y relatos literarios bien traídos, en función del ejercicio de proyecto en tanteo.

Las tipologías organizativas y constructivas no pueden ser un problema con tal de tenerlas previamente preparadas. (ad hoc) para el caso.

El lugar sí requiere alguna indicación analítica y la puesta en marcha de hábitos para comprender la ubicación y buscar puntos de vista productivos.

La medio ambientalidad hay que plantearla a partir de categorías resolutorias bien identificadas.

LA ORGANIZACIÓN DOCENTE.
Parece apropiado en este bloque pedagógico el trabajo en equipo, especializando temporalmente a los componentes en una de las exploraciones subrayadas en el contenido de este bloque experiencial. El ideal es que, separadamente o en conjunto, cada equipo desarrolle atencionalmente varios tanteos alternativos vinculados a cada epígrafe para, luego, buscar críticamente las propuestas tentativas más radicales.

EJERCICIOS
Los ejercicios deben de precisarse mucho en cuanto al programa y la ubicación para poder entrar en los tanteos atencionales, que luego pueden distribuirse y ordenarse del modo que parezca más conveniente en función de la inquietud de los estudiantes. De cualquier forma habrá de hacer ejercicios separados de:

1.- La determinación de cadenas de actividades en el interior de conjeturas sociales.
- -Cadenas horarias
- -Situaciones destacables
- -Espaciación de las situaciones y las habituaciones

2.- Determinación de sistemas constructivos básicos
- -Muros de carga, forjados y bóvedas
- -Estructuras de hierro y hormigón.
- -Obturaciones, cerramientos

3.- Tipologías. Elaboración de tipologías radicales en razón a las características del edificio y del entorno.
- -Búsqueda de información
- -Clasificación y ponderación de los tipos

4.- Las características del lugar
- -Análisis histórico-formal del lugar
- -Levantamientos-toma de datos
- -Búsqueda de puntos de vista significativos
- -Tanteos

5.- La daptación medio-ambiental
- -Soluciones categorizadas
- -Análisis del lugar
- -Propuestas, tentativas.

6.- La combinación de tanteos. Respuestas

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
Morales, J.R. Arquitectónica. Madrid, 1999.
Sánchez Pérez, F. La liturgia del espacio. Ed. Nerea, Madrid, 1990.
Seguí, J. Las atenciones arquitectónicas. En Escritos para una introducción al proyecto arquitectónico. Madrid, 1996

7º BLOQUE PEDAGÓGICO: Tanteos de situaciones singulares.

Este bloque pedagógico es algo así como una continuación y repetición de los bloques anteriores, concentrando el trabajo en propuestas de proyecto simples pero de gran contenido movilizador.
Este bloque pedagógico puede ser autónomo o acompañar, desde el punto de vista de la práctica de proyectar, alguna propuesta que hagan los profesores correspondientes de Proyectos. En este caso es conveniente recordar la especificidad de nuestra materia como responsable del proyectar (la concepción) al margen de la responsabilidad crítica y evaluativa del producto terminado que es específica de proyectos.

MARCO Y OBJETIVOS
Este bloque debería de orientarse a la realización de proyectos con programa simple pero de gran potencia evocadora o desencadenante, que permitan una exploración rápida e intensa de los datos necesarios para el tanteo y la búsqueda de propuestas radicales de propósito e intención.

En este bloque, lo dificultoso es buscar enunciados idóneos, planteamientos polémicos y de interés para los alumnos, que habrán de sacarse de acontecimientos sociales y personales relevantes a detectar en cada caso.

Si tiene algún sentido esta unidad experiencial es por incidir en el proyectar como sistema recurrente de determinaciones tanteadas por separado en razón a las atenciones puestas en obra. Aquí habrá que hacer ver que el proceso proyectivo es un camino circular y abierto que genera múltiples soluciones de entre las que saldrá la propuesta, cuando se alcance un criterio valorativo para diferenciar una solución de entre las demás. Quizás el área de inflexión de la unidad sea hacer ver como se opera en el trabajo profesional, con la mediación del dibujo como herramienta de determinación de las atenciones y de búsqueda de soluciones tentativas diversas.

El trabajo a desarrollar consistirá en la preparación de los datos, la búsqueda de determinaciones atencionales, la exploración gráfica de soluciones y el planteamiento de propuestas, en tamaños y escalas convenientes, utilizando papeles transparentes y enfatizando el dibujo en razón a la potencia evocadora de los tanteos. Este bloque se orienta, por tanto, a la croquización, a las operaciones de concepción inclusas en el proyectar, aunque se acompañe de montajes y modelados exploratorios.

Aquí es fundamental hacer ver que el proyectar requiere un ambiente (el espacio arquitectónico de P. Boudon) de trabajo (acción) cómodo y versátil, que facilite la tarea exploradora y tentativa a partir de documentos fiables. Los instrumentos (lapices, plumas), el papel de croquis, los materiales de modelado, las escalas para cada determinación y la predominancia en el trabajo en planta y sección son los constituyentes del ámbito del proyectar.
Si, además, los temas a proyectar son simples se fomentará, en las críticas, el adiestramiento en pegar palabras a lo que se hace, como justificación y como crítica, como descripción y como apoyo desencadenante.

LOS MODELOS
Ya se ha indicado que convienen propuestas simples e intensas con buena información de sistemas, lugar y contexto.

LA ORGANIZACIÓN DOCENTE
Será idóneo montar este ejercicio como si se estuviera en un estudio profesional confeccionando un concurso, con los profesores trabajando codo a codo con los alumnos, haciendo ver y matizando los momentos atencionales y operativos por los que se pasa al proyectar.

EJERCICIOS
Es difícil encontrar temas simples pero intensos para incidir rápidamente en los procesos.

A modo de indicación, cabría pensar en:
- -Lugares de extrañeza de la cotidianidad
  - -Un refugio en la naturaleza
  - -Un refugio urbano en algún lugar singular.

-Lugares para el consumo

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
Vale la recogida en los bloques pedagógicos 4, 5, y 6

8º BLOQUE PEDAGÓGICO La estrategia de proyectar a partir de atenciones radicales

Este bloque es ya un campo de experiencia genérico involucrado totalmente con el proyectar.

Su misión es hacer ver que, radicalizando las atenciones, las soluciones tentativas ganan fuerza evocadora y capacidad argumental, sin necesidad de recurrir a llamadas al genio o a la originalidad diferencial forzada, ni a ideas luminosas, ni a la copia.
El énfasis en este bloque, sea cual sea el tema de proyectos que se elija, es ralentizar el proceso de búsqueda de datos y gastar el tiempo que se necesite en la exploración de determinaciones atencionales, forzando en esta exploración la radicalización de esas determinaciones.

No es difícil radicalizar las conjeturas vitales, ni los tipos organizativos, ni la significatividad del edificio en el lugar, ni los componentes de adaptación medio ambiental, conservando en los límites de lo posible las determinaciones constructivas y los compromisos sociales asociados al edificio en proyecto.
Incluso cabe abrir el campo de las atenciones y considerar aspectos más sofisticados como componentes de la arquitectura.

Diferenciadas las atenciones y sus campos de variabilidad (radicalizados) aparece con claridad el ámbito de las estrategias del proyectar, que acabará configurando los modos de acometer y llevar a cabo los procesos de proyectar de forma personalizada.

Aquí es importante recordar que la forma final de un proyecto es una cristalización última de tanteos característicos, entendidos al margen de las formas de su determinación. Que las formas pueden tratarse como configuraciones abiertas. Que la forma final es siempre una sorpresa.

Lo dicho es lo mismo que indicar que la arquitectura da lugar, habilita amplitud para albergue del comportamiento y, además, se presenta como una organización de unidades unificada en un sistema soportante y una cáscara expresiva y acondicionadora.

Quizás la dificultad didáctica de este bloque experiencial está en la convocatoria del entusiasmo de los alumnos, el control del tiempo de desarrollo y las condiciones de trabajo en las que tenga lugar la pedagogía.

Aquí es donde la organización de los talleres a la imagen de los estudios profesionales puede jugar un importante papel en la eficacia de la experiencia planteada y donde la inadecuación de los medios para trabajar puede sesgar la experiencia en un cortocircuito sincrético de prueba y error global.

LOS MODELOS
Probablemente, repetir un ejercicio simple cambiando los lugares de ubicación y algunas otras características temáticas puede dar pie, al repetir el proceso, a notificar las estrategias.

LA ORGANIZACIÓN DOCENTE
En este bloque conviene trabajar en grupos, aunque las síntesis deben de ser personales y someterse a la apreciación de todos los grupos del aula.

EJERCICIOS
Son aconsejables temas cotidianos, aunque valdrían también temas colectivos bien conocidos
-Viviendas
-Centros asistenciales o educativos
-Lugares cívicos bien determinados

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
Vale la recogida en los bloques pedagógicos, 4, 5 y 6

9º BLOQUE PEDAGÓGICO. El dibujar del natural

Este bloque, como los que siguen, se ha desarrollado como contenido de asignaturas optativas que pretenden completar la adquisición de destrezas gráfico-proyectivas en los alumnos interesados. Son, por tanto, bloques opcionales, aunque puedan considerarse áreas de experiencia primordial.

MARCO Y OBJETIVOS
Este bloque se concibe como complemento en el aprendizaje del dibujo libre, y se centra en un campo experimental históricamente esencial en el desarrollo del dibujar. Se trata de profundizar en lo que ocurre cuando el dibujar se remite al paisaje, a seres o elementos que se mueven, o a experiencias que no se pueden tocar. Este ámbito de la experiencia gráfica se dirige al dibujar a partir de situaciones o cosas que no se dejan ver con nitidez, ni tocar, y que, en consecuencia, el dibujar inventa aventurando estructuras que, luego, la visión confirma como verosímiles indicadoras del fenómeno inventado.

El modo de proceder de estos casos siempre se ha apoyado en los tanteos gestuales, bien directos o en función de un fondo asombroso.

Aislado el gesto como forma de proceder, el área centrará sus ejercicios en provocar, desarrollar y controlar la gestualidad en sus diversos grados o modalidades (representativa, expresionista, indicativa), haciendo hincapié en el carácter inventivo y sorprendente que la gestualidad conlleva.

En definitiva, este bloque debe de entenderse englobado en el correspondiente al lenguaje gráfico genérico, con tal de mantener la atención en la actividad diferencial que se desencadena cuando lo que se quiere dibujar no puede ser contemplado establemente en el interior del propio tiempo del dibujar.

LOS MODELOS
¿Qué modelos?. Cosas y seres que se muevan. Animales, paisajes, cursos de agua, etc.

LA ORGANIZACIÓN DOCENTE
Aquí cabe que todos dibujen juntos, alumnos y profesores completando los ejercicios con visionados de dibujos de cosas móviles resueltos en la historia.

EJERCICIOS
-Gesticular
-Dibujar frente a elementos móviles
-Dibujar frente a seres que se mueven
-Dibujar muy deprisa
-Dibujar de memoria

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
Vale la reseñada para el bloque pedagógico 1º

10º BLOQUE PEDAGÓGICO. El dibujo avanzado en orden a proyectar

El dibujo como lenguaje autónomo ha recorrido un largo camino histórico jalonado por el invento de procedimientos, técnicas, modos de hacer, reglas convencionales y la conquista de imágenes de distinto cariz y significación.

Este camino es patrimonio de nuestra cultura y el depósito de una enorme producción intelectual en constante revisión reinterpretativa.

MARCO Y OBJETIVOS
Nuestro interés, se centra en el dibujar que produce toda clase de dibujos, porque nos inquieta la naturaleza de esa actividad y las características de sus procedimientos y logros como mediadores privilegiados en orden a proyectar arquitectura.

Es dudoso pensar que todo dibujar sea válido para proyectar, pero entre dibujar y proyectar parecen existir nexos de distinta categoría que garantizan la pertinencia del dibujar como fundamento, mediación y apoyo del proyectar.

El primer nexo es metódico, en la medida en que el proceso para dibujar implica el mismo tipo de estructura activa que se aplica al proyectar. En ambos casos, se anticipa algo (a veces negativamente) y, luego, por aproximaciones sucesivas, se producen tanteos ciegos que se van corrigiendo (rectificando) hasta que, en el propio proceso, se empieza a encontrar el sentido y el criterio de lo que acaba apareciendo. Esto es la estructura de cualquier actividad productiva abierta, análoga en cualquier tipo de producción innovadora o poética (ver: Pareyson "Teoría de la formatividad).

El segundo nexo es psicológico o autoafirmativo en la medida en que dibujar o proyectar significan conclucir un producto con sentido argumental, capaz de ser integrado verbalmente en un entorno crítico (también

verbal). Aquí, dibujar enseña los matices de lo que es personal, próximo, autosignificativo, tranquilizador y autoestimulante, que son los epígrafes íntimos por los que tiene que pasar un producto para que resulte satisfactorio.

El tercer nexo es la función configurativa análoga entre el dibujar y el proyectar, en la medida en que el dibujar obliga al ejercicio polisémico inestable en la creación de configuraciones (imágenes) que remiten a la creación de ámbitos de inteligibilidad (contextos significativos).
El dibujar sólo puede ser proseguido alterando sucesivamente contenidos significativos, discretizados atencionalmente, que permiten la prosecución conrrectiva y consignativa del producto en obra. El proyectar arquitectura, también.

El último nexo entre dibujar y proyectar es organizativo en la medida en que el dibujar (Trías) deslinda, espacia, dispone, prepara, etc, como el proyectar. Aquí hay que recordar que hay dibujos mejor o peor dispuestos a recoger la proyección de significados arquitectónicos, de manera que esos dibujos (contaminados) pueden llegar a ser estímulos productivos idóneos para la concepción de la arquitectura.
El dibujar genérico desvela toda su capacidad expresivo-reflexiva y su estructura esencial cuando se aparta de la representación visual, cuando se ejecuta "contra la representación".

No hay noción adecuada para indicar el dibujar no representativo ya que los términos abstracto o concreto sólo hacen alusión a características generales de todo dibujar y otras nociones (no-figurativo, no-realista, etc.) sólo son significativas por la aparición de la negación como componente designativo.
En cualquier caso, la incorporación de la negación en estos definidores parece que se aviene adecuadamente a la intencionalidad ejecutiva que ha presidido todo el arte plástico desde el impresionismo y el expresionismo.... hasta el informalismo.

Desde esta premisa de partida y, con el apoyo de las corrientes formalistas y formativistas (Fiedler, Pareyson, Arendt, contructivismo filosófico, etc), puede entenderse el arte comtemporáneo como un gran experimento en pos de la destrucción de la representación, basado en la puesta en obra de un presupuesto comprensivo abierto y el ensayo de distintas formas de hacer diferenciadas de los convencionales métodos al uso.
El presupuesto de todo este movimiento lo formula Cezanne, cuando señala que es imposible tener en la cabeza lo que el cuadro va a acabar siendo, y enfatiza que el dibujo se inventa y determina en el dibujar y no antes.
Las formas de hacer pueden ser exploradas y entendidas en razón a la convención representativa que intentan destruir.

Desde esta visión, los movimientos contemporáneos pueden ser enfocados (y practicados hasta su comprensión) como específicos modos de hacer que contravienen principios representativos.

A modo de indicación para este enfoque, se anotan los siguientes apuntes.

1.- Expresionismo como espontaneidad configurativa. Puesta en relieve del gesto y la instantaneidad de la acción configuradora. Se trata de negar la corrección del acabado.
2.- Impresionismo como intento de transcribir lo inestable, lo que cambia. Aquí se niega la capacidad de la visión para retener y se practica el dibujar (pintar) como invento evocador.
3.- El cubismo puede verse como superposición esquemática de vistas representativas convencionales que, luego, se integran en una unidad que desarticula la covención perspectiva.
4.- El Dada puede entenderse como en ensayo de eliminar el fondo convencional perspectivo y ofrecer la obra como objeto ultrajante sin contexto.
5.- El surrealismo se enfrenta a la proporción y a la composición unitaria, desvelando la fragmentación (el precedente es Leonardo en la Adoración de los Reyes).
El invento del cadáver exquisito rompe la interpretabilidad convencional de la obra.
6.- Las Abstracciones rompen la iconicidad social de los elementos y la profundidad del cuadro. Inventan el giro de la obra en obra, e indican la pintura como pura contextualidad.
7.- Los constructivismos, en el seno de la abstracción, buscan la capacidad comunicativa sintáctica de las series.
Al usar elementos geométricos como figuras componentes, fundan la abstracción contaminada, en la que es fácil proyectar significados arquitectónicos.
8.- El informalismo es la exploración del dibujar como puro juego de lenguaje indeterminado. Aquí se llevan al límite formas de hacer procedentes de otros movimientos.
9.- La nueva figuración (Pop.) es una revisión de lo abandonado de la representación convencional con

técnicas actuales. Se asiste a la recuperación combinada de varias estrategias.

10.- Los minimalismos son ampliaciones del Dada ya que exploran la relación obra-contexto, con la esquematización radical de ambos términos.

11.- El computer serendipity exploró la composición aleatoria de elementos algoritmizables, sin ninguna concesión a la representatividad.

Hay un dibujar espontáneo, abierto, entre la informalidad y la constructividad, que produce obras que asumen fácilmente significados arquitectónicos.

Es este un campo de producción en el que ciertos rasgos contaminantes acercan los dibujos al campo semántico de las plantas, las secciones y las presencias arquitectónicas. En este ámbito, el dibujar es un dibujar mediador para proyectar arquitectura. La estructuración personalizada de un universo gráfico contaminable es el secreto de muchos arquitectos que encuentran así un medio un ámbito proyectivo peculiar.

*

LOS MODELOS. EL AULA

Este ámbito de experiencia (bloque pedagógico) está pensado para ser desarrollado como materia optativa por lo que su organización didáctica requiere mayor espectativa y el compromiso ético de su organización y objetivos para cada grupo de alumnos/profesores.

Aquí el aula en un lugar de complicidad que debe de servir para realizar los experimentos que se pacten.

LA ORGANIZACIÓN DOCENTE.

En el curso 98/99 los tres grupos que han pasado por este bloque han seguido compromisos diferentes dentro de la única estructura del ámbito de experiencia acotado.

Con carácter general, los alumnos han tenido inquietud por seguir dibujando y han manifestado interés por conocer los movimientos contemporáneos y el modo de realizar dibujos contaminados integrables en los procesos proyectivos arquitectónicos.

Aquí los profesores son acompañantes, compañeros, que tienen que saber canalizar la inquietud, indicar formas de hacer y proponer situaciones de rabiosa actualidad.

En general todo empieza a ir bien cuando el alumno descubre que el dibujar es una superposición de completitudes, que los giros rompen la profundidad, que los centros deben de ser evitados, y que los dibujos nunca deben de estar acabados.

EJERCICIOS

Claro, según los compromisos que se suscriban, caben diferentes ejercicios, aunque hay un primer bloque esencial

1er paquete
- -El dibujar sin propósito
- -El dibujar sobre el dibujo de otros
- -Cadáveres exquisitos.

2º Paquete
- -El dibujar al modo de... Los movimientos contemporáneos.

3er Paquete
- -El Dibujar contaminado
- -La dinámica plana
- -La interioridad. Secciones

4º Paquete
- -Dibujar para proyectar.
- -El proyectar como cadáver exquisito

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

AA.VV., Escritos de arte de vanguardia 1900/1925. Ed. Istmo, Madrid, 1995.
Asthon, D. A rebours: La rebelión informalista. Madrid, 1999.
Berguer, J. El sentido de la vista. Ed. Alianza, Madrid, 1997.
Deleuce, G. Logique de la sensation. París, 1974.
Pardo, J.L. Sobre los espacios, Pintar, Escribir, Pensar. Barcelona, 1991.
Steiner, R. A grammar of abstraction. Ed. P.U. Press, Pennsilvania, 1992

Tomás, F. Escrito, pintado. Ed. Visor. Madrid, 1998

11º BLOQUE PEDAGÓGICO. La interpretación con medios gráficos arquitectónicos

MARCO Y OBJETIVOS

Interpretar es explicar la comprensión que se tiene de un artefacto, entendido como algo producido en ciertas circunstancias.

Interpretar es, por tanto, equivalente a comfrontar, a comparar varias obras en razón a sus peculiaridades realizativas.

La interpretación se basa en la advertencia de que los artefactos han sido generados por personas, en situaciones históricas, sociales y productivas concretas. Y esta atención conduce a notificar que cualquier producto es la consecuencia de tanteos, vacilaciones, sorpresas y determinaciones advenidas durante su proyecto y su ejecución.

La perspicacia interpretativa tiene mucho que ver con el saber del intérprete. En el caso de la arquitectura es indispensable partir de cierta experiencia en el proyectar y cierta perspicacia en la comprensión de los sistemas sociales y constructivos.

La interpretación tiene grados en razón a la experiencia de los intérpretes, por lo que debe de administrarse en función de las inquietudes, intereses y riesgos a asumir que manifiesten los alumnos.

Según los cursos por los que hayan pasado los alumnos, la interpretación podrá plantearse de forma distinta. Con poca formación podrá tener interés la confrontación de distintas obras, remitiendo las referencias atencionales a las básicas del proyectar (sistemas constructivos, conjeturas sociales, simbolismo presencial, adaptación medio ambiental y ubicación histórico-ideológica), como ámbitos de baja determinación. Con alumnos mejor formados, podrán incluirse consideraciones historicistas, críticas e, incluso, de mercado.

También es importante notificar el propósito que para los alumnos va a tener la interpretación en cada estadio, ya que es completamente dispar esperar de la interpretación un mejoramiento de las estrategias proyectivas, que esperar de ella una finalidad conprensiva historicista o polémicamente crítica.

En general los alumnos suelen sentirse atraídos por la interpretación para afinar sus criterios clasificatorios y comprensivos respecto a la arquitectura destacada en la Escuela y para ampliar su campo atencional en orden a proyectar y a criticar los proyectos que ellos mismos producen.

En este marco, el ámbito de experiencia de este bloque no resultará adecuado si no se parte de un consenso en relación a los fines buscados y los productos a interpretar.

En general, las mayores dificultades se encuentran en la búsqueda de vocabularios y esquemas argumentales para poder hablar de la arquitectura en proceso de proyecto y edificación y a este propósito conviene dedicar el tiempo que se precise.

Después no suele resultar difícil armar hipótesis explicativas con fuerza desencadenante y evocadora.

LOS MODELOS

En función del interés, el acuerdo colectivo y el nivel de formación de los alumnos las referencias serán diversas y dispares.

En las experiencias tenidas en los últimos años, suele resultar atractivo montar las interpretaciones a partir de modelos tipológicas y productivamente muy diferenciados que puedan operar como referencias de los trabajo que los propios alumnos desarrollan en proyectos.

También es eficaz contar con los edificios de moda en cada época.

LA ORGANIZACIÓN DOCENTE

El trabajo puede plantearse en grupos pero ha de afrontarse con numerosas sesiones activas de búsqueda de rasgos definidores y críticos.

La experiencia interpretativa suele estallar en el entusiasmo cuando se alcanzan explicaciones conmovedoras.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Dilthey, W. Teoría de las concepciones del mundo. Ed. FCE, México, 1994.
Pareyson, L. Estética. Teoría de la formativita. Ed. Bonpiani, Milano, 1996.
Seguí, J., y otros. La interpretación de la obra de arte. Ed. Complutense, Madrid, 1996.

5.- HABLAR, ESCRIBIR, DIBUJAR, ENSEÑAR Y ENSEÑAR A DIBUJAR

Javier Seguí (2ª versión. 3-11-99)

1

Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba allí (Monterroso)
Una preocupación mantenida y trabajada durante tiempo. Un amanecer en el duermevela auroral, una extraña dinámica interior parece ofrecer un camino acompañado y delimitado de exactas palabras. La situación es tan viva que provoca el despertar y empuja a anotar en un papel la revelación. Pero al escribir, la revelación no se aviene a ningún argumento y hay que reinventarla.
En la escritura queda algo, pero la epifanía se ha deshecho, si es que alguna vez hubo una revelación estructurada.

Lo que no se puede decir con palabras no existe en el mundo de las palabras.
Quizás quepa en otros mundos expresivos, pero ya no será lo mismo.

*

El lenguaje aviene lenguaje como hábito compartido. Luego, el lenguaje recubre todo, porque lo nombra o porque lo evita.
Es entonces cuando el lenguaje genera el pensamiento que es el pliegue en el que se habla del habla.
Así el lenguaje, en su pensar, se piensa a sí mismo, y encuentra en su factura y en sus ecos el fundamento de todo (del mundo).
Todo lo que se puede pensar a partir de y con el lenguaje es todo el pensamiento y el pensamiento del todo subespecie lingüística.

Los ámbitos filosóficos son modos de plegar el lenguaje sobre su evidencia y sobre la imponencia de su uso para atrapar la experiencia. Hay así pliegues de distinto género y orden, plegados a su vez entre sí que, en la comunicación, resuenan como enigmas tratables por su evidencia lingüística.

Al hablar, que funda el pensar, se transgrede el habla, en la medida que todo repliegue rompe los hábitos y genera ámbitos de sentido complejos y dispares con los de partida. Toda una aventura dinámica incalculable, pura química del repliegue inevitable que produce y genera el hablar.
J.L. Pardo ("Sobre los espacios") indica que lo que provoca la actividad expresiva es la sensación de energía aprisionada en marcos muertos de exterioridad.
Luego viene la expresión y, después, su repliegue en pensamiento.

*

Es curioso mirar la cultura así, como un juego expresivo replegado y reflejado en el contrapunto de la supervivencia y la transformación.

*

Primero es la expresión y sus modos básicos, estar agitado en el mundo, emitir sonidos, desear huir, evitar, mirar, escuchar, hablar, percibir, dibujar, narrar, escribir... Luego es utilizar el lenguaje, replegado ya, para envolver lo hablado, lo dibujado, lo narrado, lo escrito.

El filósofo sesga su actividad discursiva y su sensibilidad al ámbito de los repliegues del lenguaje, fabricando discursos que reflejan y repliegan otros discursos, considerándolos en su naturaleza de discursos propositivos puros (logos) y en sus diversas facetas de discursos que recogen experiencias y que narran procesos de repliegue.

El pintor sesga, a su vez, su actividad, transcribiendo en trazos espontáneos sus impulsos sensibles tentativos para presentar mundos visibles inventados en el pintar. El pintor se apoya en el lenguaje, pero lo sortea apartándolo de su atención cuando actúa. El pintor cuando pinta, es ciego y mudo. Luego, cuando acaba de pintar, habla y dice cosas extrañas subsidiarias de su lenguaje y de su angustia envuelta por su hábito de hablar con los demás.
El escritor también fuerza su agitación y sensibilidad a la compulsión de contar acontecimientos, de inventar, en el contar, el acontecimiento que se cuenta. El escritor utiliza el lenguaje ya replegado como el ámbito habitual en el que envolver la narración que inventa el acontecimiento.

*

El ámbito del arte es un depósito ingente de expresiones no verbales, rodeado por discursos de todas clases, por argumentaciones lingüísticas puras y sesgadas que aprisionan las obras en las proximidades de ámbitos

lingüísticos replegados dispares.

Para José Ricardo Morales («Arquitectónica»), la historia del arte es un campo donde el lenguaje ordena el arte, de manera que la ordenación acaba exhibiendo un proceso de cambio progresivo.
Pero la ordenación sólo es posible por la estructura del lenguaje ya replegada utilizada, que ha de recoger las nociones, conceptos y argumentos habituales entre entidades y residuos verbales que posibilitan describir y significar las obras objetos de discurso.

Dice, Estela Ocampo: «No podemos enfrentarnos a la obra de arte sin una teoría que nos guíe para desvelar su significado; luego las historias se fundan en la competencia de esas teorías para discriminar aspectos formales de las obras y significados que relacionan esas obras con el medio socio histórico».

2

Las palabras van cubriendo las cosas y las experiencias que nos afectan.
Las palabras abrigan lo que alcanzan y alcanzan lo que son capaces de estructurar como relato, como comunicación que recibe, por que lo merece, una o varias respuestas sociales de reconocimiento.

Las palabras también cubren las palabras y sus modos de cubrir experiencias, pero son otras palabras, o por que son diferentes o porque no relatan lo mismo.

Las palabras deciden el decir, fuerzan la narración y ponen en marcha el pensamiento y la conciencia

La vida se descubre como un relato en busca de autor. El yo se presenta como una forma de decir y la objetividad como un relato (no como una sustancia).

*

Sobre este enorme constructo de las palabras que dicen, que narran, J.L. Pardo, con Handke, descubre el «espacio», la exterioridad entendida como fondo o contexto donde pueden ocurrir historias (narraciones), consignable en la conciencia como presencia inefable (imagen) preparada para albergar historias, ineludible para que cualquier narración tenga un despliegue.

*

El ámbito del sentido es lenguaje.
La exterioridad, la amplitud, es aquello que no habla, lo que no tiene sentido (significado); porque es ello mismo el significado, todos los sentidos.

Los espacios (la exterioridad), se habitan, se conquistan con hábitos, no con historias, hasta preñarlos de «familiaridad», de provocación, de sentido, de motivación narrativa.

Los «espacios» son el contrapunto y el fundamento de la espontaneidad lingüística narrativa y sus referentes, por mor de los hábitos ubicados, de la identidad. (Berger)

Para José Luis Pardo, el dibujo, la pintura (el arte) es la consecuencia de una actividad que no quiere narrar, sino describir la exterioridad el «espacio» en tanto que contexto inefable.

El «espacio», en contraste con el lenguaje, ha inventado un órgano capaz de sentir sus fuerzas. Ese órgano es el dibujar (el hacer artístico), el comportamiento que tantea e inventa presencias herméticas, otros «espacios». El hacer artístico es el hábito que fija hábitos a través de las huellas que la acción habitual destila.
Pero en el arte, el hábito comportamental no se posee del todo, siempre es una aventura que se disuelve en la obra (en el paisaje), en el olvido de sí.

Así, los «espacios» (las obras artísticas) se descubren hechos por comportamientos comprometidos, que son configuradores de hábitos (de habituaciones).

La capacidad habituacional de las obras de arte como exterioridad («espacio»), fundada en la determinación comportamental habitual de transcribir lo «espacial inefable», se asienta en el sentido narrativo genérico (mítico) que señala el arte como testimonio habitable de la inalcanzable exterioridad (M. Auge), y en la acción artística como transcripción misteriosa del devenir de la acción en obra (como transporte o aparición de una esencia extrasensible).
Después del arte y sus tecnologías derivadas, el espacio inefable se transmuta en receptáculo de las proyecciones habituadas por las obras.

No podemos olvidar que la labor del artista es hacer patentes (visibles) las fuerzas elementales (como la presión, la inercia, la pesadez, la atracción, la germinación) frente a la exterioridad. La del pintor es pintar

las fuerzas (Deleuze «Logique de la sensation»), rescatando del tiempo el instante de la realización, haciendo que aparezca la esencia en la eternidad.

«El pintor que pinta a partir de sensaciones no pinta efectos sino que, afectado, pinta la modificación sensible, inventa la modificación sensible como «cosa» no objetiva ni intuitiva. (J.L. Pardo); en el arte se inventa la modificación, no el objeto, la diferencia, no la identidad.

El pintor que no quiere representar (el pintor informal), pinta su hábito comportamental, las huellas de su dinamicidad que acaban configurando una exterioridad hasta entonces invisible, que no permite luego ser reducida por ninguna narración convencional o, mejor, recubierta de relatos convencionales.

Aquí se trata de hacer aparecer algo que no puede aparecer, que no es ni puede ser presencia. Lo así realizado, se salva, se preserva.

*

Así aparece el mundo del arte, un mundo exterior inventado, duplicado, pero semejante al natural; un mundo cuyo lenguaje no podemos ya escuchar, porque la sombra de la duda de la falsificación impide que lo que «vemos» (apreciamos) pueda caber en lo que decimos y pensamos (J.L. Pardo).

*

Y aquí la gran escisión.
Por un lado el arte. Por otro las palabras que intentan apresar las obras, los procesos, sus sentidos y sus relaciones históricas.

Pero también las palabras de los artistas que, según Arendt («De la historia a la acción»), son indispensables para que el artista se sienta protagonista de su trabajo, lo justifique, lo incorpore en la narración común con los demás, y le permita pedir perdón y comprometerse en la búsqueda inevitable de reconocimiento que es el vivir social.

Primero, el decir del artista, decir que no dice, ya que la aparición de la obra (la realización) es un milagro exterior imposible de asumir porque, durante el trabajo, la ceguera y el silencio han acorralado el comportamiento en la inconsciencia.
Al terminar el trabajo queda el recuerdo de palabras que se dijeron para la autoestimulación, la evocación de argumentos de compromiso previo (esos que refuerzan el yo artístico ante los demás) y, quizás, una amalgama de sensaciones confusas imaginarias, recordadas o fantaseadas (con o sin palabras), que provocaron el comportamiento (en parte habitual) del trabajo artístico.
También hay siempre un contexto de argumentos y juicios acerca de otras obras previas del mismo autor que son parte del contexto, no ya de la acción artística, sino del ámbito convencional donde la obra va a ser presentada después.

El artista, acabada la acción, no tiene nunca nada que decir. Está cansado y aterrado porque la exterioridad que ha parido es inefable y lo recubre; por que él mismo está en su obra y no puede distanciarse de ella. Un tiempo después dirá cosas, pero dirá lo que le convenga decir, al margen de lo ocurrido al actuar, que sólo será decible con el tiempo y con la determinación de usar el lenguaje para inventar el relato de la ejecución de la obra. Muchos artistas piensan que hablar de su hacer es un conjuro que acabará con su capacidad creativa.
Hay también un decir manifestativo, extemporáneo o social, pero no es un hablar del trabajo, sino de lo que se rechaza y de lo que se anticipa que, ya decible, puede suponer un compromiso frente a los demás.

*

El crítico y el historiador tienen otra tarea, está ya totalmente implicada con las palabras, porque su papel es hablar de las obras, recubrir las obras con palabras en discursos replegados de enésimo orden, que intentarán enunciar las obras, compararlas, y vincularlas a los distintos marcos socio históricos, inventado o utilizando nociones y conceptos para poder, con ellos, lograr indicar su significación.

Por eso la historia del arte y de la crítica serán ámbitos de creación de teorías artísticas, entendiendo por teoría (J.R. Morales) observación, vigilancia, cuidado, que, como el arte, inventa la exterioridad verbal en que los productos artísticos pueden ser descritos, narrados (alojados) y relacionados.

El crítico y el historiador parten, en cada época, de un lenguaje replegado ene veces, que es lo habitual, lo atmosférico, en donde insertar las descripciones de las obras que son otro repliegue verbal, esta vez, recubridor de los productos artísticos.

Repliegues frente a repliegues, el ámbito de la historia del arte es un espacio de palabras cuyas condiciones de borde son la propia historicidad de los discursos generados en su perfil especializado. La propia historicidad de la historia del arte no es un tema que interese ahora, aunque es esencial atender a la diferencia entre hacer arte, hablar de lo hecho como justificación y hablar de lo hecho como descripción que permite comparaciones y recepciones de sentido.

3

Aquí, todos somos profesionales de las artes o de disciplinas vinculadas con ellas. Muchos somos profesores, esto es, enunciadores o declaradores de los contenidos disciplinares que profesamos y alguno, además, oficiamos de maestros, es decir, de adiestradores en la práctica del arte o disciplina que practicamos.

Esta diferencia casi siempre pasa inadvertida, pero es esencial a la hora de acercarse a la cuestión de la enseñanza del arte.

Como ya se ha apuntado, el profesional de disciplinas que se configuran con palabras que recubren realizaciones y experiencias artísticas, puede jugar con muchos de los términos y argumentos que utiliza en su trabajo para fabricar las emociones y declaraciones pertinentes para transmitir como profesor a los discentes los contenidos y peculiaridades con que se articula su especialidad. El oficiar de maestro, en estos casos, supone añadir a esta tarea de profesor el plus de la inducción, invitando a practicar en la disciplina que se profesa.

Pero esto ya no se hace con los mismos argumentos enunciadores porque, ahora, además de la información, se precisa transmitir pasión, estímulo a la práctica de los hábitos vitales y lingüísticos que fundan la disciplina. Esto se hace con otro tipo de argumentos, con otro discurso, pero con un discurso complementario, familiar con el utilizado en la estricta enunciación

*

El profesional del arte, no puede recurrir a las palabras convencionalmente argumentales en su práctica inefable, porque usa gestos, improntas que pueden ser palabra, esquemas de hacer y rabias... y criterios negativos, aunque estos movilizadores puedan ser sostenidos con discursos hechos de palabras replegadas.

El artista ejerce su maestría haciendo y dejando ver como hace lo que hace.

*

¿Y los que enseñamos arte. Los que nos dedicamos a adiestrar a las gentes en hábitos artísticos?

Estos otros, que han de ser practicantes de la disciplina artística que intenten inducir, al tiempo de situar declarativa y culturalmente a los discentes en la disciplina, han de especializarse en incitar a la acción artística, en motivarla sea como sea, buscando la eficacia de la provocación, por encima del rigor o la propia coherencia contextual de los argumentos empleados.

Naturalmente, nuestra entidad de universitarios se asientan en conocer las elaboraciones que la historia del arte ha producido y en asumir como convicciones muchos de los contructos teóricos anunciados con palabras replegadas, salidas de los psicólogos, los filósofos, los historiadores y los propios artistas.

Pero nuestra raíz artesanal de maestros de oficios artísticos (que nunca tuvo que ver con lo universitario) nos fuerza al gran ejercicio de fabricar discursos apocrifos, eclécticos, casi siempre anacrónicos, que, vinculados a disciplinas y circunstancias estrictas, han de servir para enmarcar la práctica artística en los límites socio históricos adecuados pero, y sobre todo, para provocar el desencadenamiento de los hábitos activos pertinente para la práctica diestra del oficio artístico de nuestras materias.

*

4

La tarea del «profesor-maestro» de oficios artísticos consiste en provocar la actividad artística hasta configurar el hábito de su práctica y su juicio crítico posterior.

Provocar quiere decir excitar, incitar invitar, «estimular a uno con palabras y obras para que se enoje». También quiere decir vomitar.

La provocación académica tiene semejanza con los ritos iniciativos en la medida en que son ceremonias pautadas y pactadas que culminan en pruebas de maduración progresiva, orientadas explícitamente a la consecución de una destreza que ha de producir obras vinculables con ámbitos críticos reconocibles

culturalmente (históricamente).
Provocar, en este sentido, es enojar, incitar a la respuesta activa, a partir de:

a) la mostración de uno o varios modos de hacer, en el contexto de unas referencias disciplinares históricas acotadas,
b) acompañar la acción en sus momentos críticos.
c) inducir la conclusión de una realización y, por fin:
d) forzar la justificación y autocrítica del producto que luego será juzgado como obra remitida a las referencias empleadas.

Los modos de hacer se muestran. Pero hay que indicarlos con palabras que designen los actos, los procesos, las convenciones y las significaciones de lo hecho.
Aquí el lenguaje es directamente empático, heurístico y, a la vez, descriptivo de los actos (remitido a las ciencias de la acción) y asignador de significaciones (remitido a las teorías del arte históricamente encuadradas). Un ejercicio comunicativo oral, en parte impredecible, matizado por los hábitos de los maestros y los discípulos implicados. Un experimento lingüístico donde vale casi todo menos la imprecisión de los términos designativos provinientes de los saberes referenciales utilizados.

Las referencias disciplinares históricas se pueden mostrar, pero tambiém acompañadas de palabras argumentales, esta vez estrictamente encuadrables en contextos precisos de la teoría/histórica, o de la ideología crítica al uso modal en el medio académico.

El acompañamiento de la acción, que es incitación a la expresión, al experimento, a la corrección tentativa, también se debe de mostrar o simplemente indicar o provocar con la mediación de palabras y argumentos propiamente activos y significativos, puramente heurísticos. En esta fase el lenguaje en comunicación es arte verbal indicador, sugestivo, inefable, orientado a la conmoción, al encuentro de sensaciones evanescentes, a la rabia o al entusiasmo.

En las fases finales, de forzamiento a la justificación y la autocrítica, se precisa el acompañamiento de un lenguaje poético (literario) que reinvente la obra en el interior de algún argumento conciliador y provocador de más trabajo. Aquí, se intenta provocar la envoltura con palabras designativas e interpretativas de la acción ciega, la corrección impulsiva, la significación tentativa y la vinculación del resultado con el marco de referencia disciplinar-histórica.
Esta fase es dura porque es el discente el que la tiene que acometer la tarea sobre su trabajo para habituarse a concienciar sus procesos como si no fueran con él.
La fase final corresponde al juicio que el maestro ha de hacer, por encima de todo, para despegar la obra de su autor e incluirla en el ámbito intersubjetivo de todas las obras de la disciplina. Aquí, el discurso verbal ha de ser estrictamente crítico pero empáticamente aproximado a cada etapa del aprendizaje y a los hábitos argumentales dominados por el discente.

*

5

La tarea de los profesores-maestros de habilidades artíticas, como se ve, no puede desviarse de los discursos teórico/históricos que son el fondo común donde el arte es recubrible socialmente con palabras pero, sobre todo, no puede desvincularse de lo que entendemos con el término apreciar como proceso de acomodación en un hacer y en su sentido social histórico.

Apreciar es poner precio, reconocer y estimar el mérito de las personas y de las cosas. Percibir debidamente. Valorar, reconocer y estimar.
Valorar es interpretar debidamente.
Reconocer es notificar la naturaleza y circunstancias de algo.
Estimar supone comprender (el comprender previo y asociado a valorar).
Pero reconocer supone un conocimiento previo, y el conocimiento de algo se vincula con la convivencia cotidiana con ese algo, con el hábito de considerar ese algo como componente del medio y, si es posible, practicarlo.

La práctica socialmente arropada (reconocida) del arte es el mejor modo para conocerlo y, en consecuencia, apreciarlo. Después de la práctica, reconocer el arte sólo puede suponer poder explicar la comprensión (experiencia) que se tiene de él. A este ejercicio replegado y posterior al hacer se le llama interpretación.

Los que nos dedicamos a la práctica del arte y a su aprendizaje como oficio sabemos que entre apreciación

artística, práctica artística, y comprensión artística hay circularidad, de forma que cada uno de estos términos (entendidos como categorías experimentales) implica y es una condición de los demás.

Pero por razón de la necesidad de arropamiento social de estas praxis y de la provocación ritual para su ejercicio, también sabemos que es de todo punto imprescindible la creación en el grupo de trabajo de climas colectivos que, al menos, recojan y propongan:

a) Una vinculación genérica del arte y su sentido social, algo así como una cosmovisión provisional, simplificada pero honesta, del sentido histórico y actual del arte que sea.
b) Un acercamiento al arte y sus formas de hacer como voluntad expresiva frente a situaciones sociales y otras obras. (algo así como una presentación provisional del concepto de kunstswollen de Riegl).
c) Un acercamiento a los modos de hacer como actividades expresivas espontáneas que descubren los límites y las naturalezas de las técnicas en cada caso.
d) Una presentación de los estilos históricos como condiciones formales convencionales que limitan la apreciación valorativa de las obras en cada caso.
e) Una elaboración personal, más o menos formalizada, de las convicciones acerca del uso de las nociones anteriores y otros muchos datos y observaciones recogidos en la práctica acumulada de la enseñanza que no se pueden sistematizar.

*

Para terminar este apartado quiero decir que a nuestro grupo nos interesa especialmente, desde el punto de vista atmosférico y provocador de la práctica artística::

a) Los enfoques «concausales» de las épocas históricas, propuestos por Dilthey (1913) y recogidos y desarrollados por otros autores. En especial nos parecen muy productivas las visiones de autores como M. Ragon y J.C. Argan.
b) Los entendimientos activos de la práctica de las artes, herederos de las visiones formalistas de Zimermann y Fiedler, y de las filosofías pragmáticas (Dewey, Read). Nos interesa específicamente la visión del Pareyson en su obra «Teoría de la formativita».
c) Los estudios de la acción, tanto filosóficos como psicológicos y simulativos, que nos ayudan a enmarcar la naturaleza, límites y condiciones del hacer en general.
En este encuadre son muy importantes para nosotros los ensayos sobre poética de los propios poetas (Valery, Pessoa, Bousoño...).
d) Las visiones del arte como reacción contra las cosas y las reglas, que funda la reflexión acerca de la innovación y la pertinencia de la contestación social. Recomiendo el artículo de Dore Ashton a propósito de la exposición o «A rebours»
e) Los enfoques del arte y la comunicación como juegos de lenguaje que inventan en su sintaxis sus propios contenidos. (R. Steiner, Foucault, Pardos, ... etc).

*

Quedan otros intereses, por manifestar pero es esencial decir, con J.L. Pardos, que la apreciación es imposible sin familiaridad (Einfuhlung) con las obras a apreciar, sin usar esas obras como elementos cotidianos receptores de palabras.

Este trato es iniciático porque produce el primer extrañamiento, pero es parcial, pues la auténtica apreciación sólo se puede producir por la práctica experimental del oficio concreto u otros oficios análogos con el del productor de las obra a comprender.

Apreciar es valorar, y valorar es consecuencia de interpretar, que viene a ser poder explicar la comprensión de algo como realización producida, en el seno de una destreza, en una época determinada.

6

AA.VV. Escritos de arte de vanguardia. 1900/1995. Ed. Istmo, Madrid, 1999
Arendt, H. De la historia a la acción. Ed. Paídos, Madrid, 1996.
Argán, G.C. Proyecto y destino. Ed. U.C.V., Cáracas, 1972.
Ashton, Dore. A rebours: La rebelión informalista. Ed. MN-DARS. Madrid, 1999.
Auge, Marc. La guerra de los sueños. Ed. Gedisa, Barcelona, 1998.
Berger, Jonh. Páginas de la herida. Ed. Alfaguara, Madrid, 1996.
Blanco, Pablo. Hacer arte, interpretar arte. Ed. Eunsa, Pamplona, 1998
Deleuce, Giles, Logique de la sensation. París, 1984.
Dewey, Jonh. Experience and nature. Ed. Dover, N.York, 1958
Dilthey, W. Teoría de las concepciones del mundo. Ed. FCE, México, 1994.
Eco, Umberto. En busca de la lengua perfecta. Ed. Crítica,
Foucault. Las palabras y las cosas. Ed. XXI, México, 1968.
Handke, Paul. El año que pasé en la bahía de nadie. Ed. Alianza, Madrid, 1999.
Kultermann, Udo. Historia de la historia del arte. El camino de una ciencia. Ed. Akal, Madrid, 1996.
Morales, José Ricardo. Arquitectónica. Ed. Biblioteca Nueva, Madrid, 1999.
Ocampo, Estela. Teorías del arte. Ed. Icaria, Barcelona, 1991.
Pardo, José Luis. Sobre los espacios, pintar, escribir, pensar. Ed. del Serbal, Barcelona, 1991.
Pareyson, Luigi. Estética. Ed. Bompiani, Milano, 1996.
Prado, Javier del. Teoría y práctica de la función poética. Ed. Cátedra, Madrid, 1993
Ragon, Michael. Historia mundial de la arquitectura y el urbanismo modernos. Ed. Destino, Barcelona, 1971.
Rielg, A. Problemas de estilo. Ed. G.Gili, Barcelona, 1980.
Tomas, Facundo. Escrito, pintado. Ed. Visor, Madrid, 1998

CUADERNO

70.01

CATÁLOGO Y PEDIDOS EN

http://www.aq.upm.es/of/jherrera

jherrera@aq.upm.es

